Tot.72 ★FFX－2·MGS2 实体·铁甲飞龙 ORTA·鬼泣 2★精彩影像收录

游戏机实用技术

TV GAME 半月刊
2003 年第 3 期 2 月 A

攻略透解

无尽沙加
系统全面解说，完美攻略流程

潜龙谍影 2 实体
为你解开 SNAKE 的传说

王国之心 最终混合版
梦幻之作最后的秘密完全曝光

铁甲飞龙 ORTA
最强射击游戏强袭指南

真·三国无双 3

本期推荐
九大要素四大角色完全公开！
无双之父友池隆纯极密访谈！

本期特稿

幻梦幽水录（下篇）

特别企划

移植的美学

前线狙击

鬼泣 2
2 代极速试玩报告，最新体验不容错过！

恐龙危机 3
史前巨兽侵袭外太空

新约圣剑传说
画面更加靓丽，系统更加丰富

最终幻想 水晶编年史
永远的最终幻想，永远的水晶传说

25 万元
详见内文

巨额抽奖活动即将展开！

本期赠送精美游戏贴纸以及
“Gamehalo” 精彩VCD

ISSN 1008-0600
9 771008 060006 03

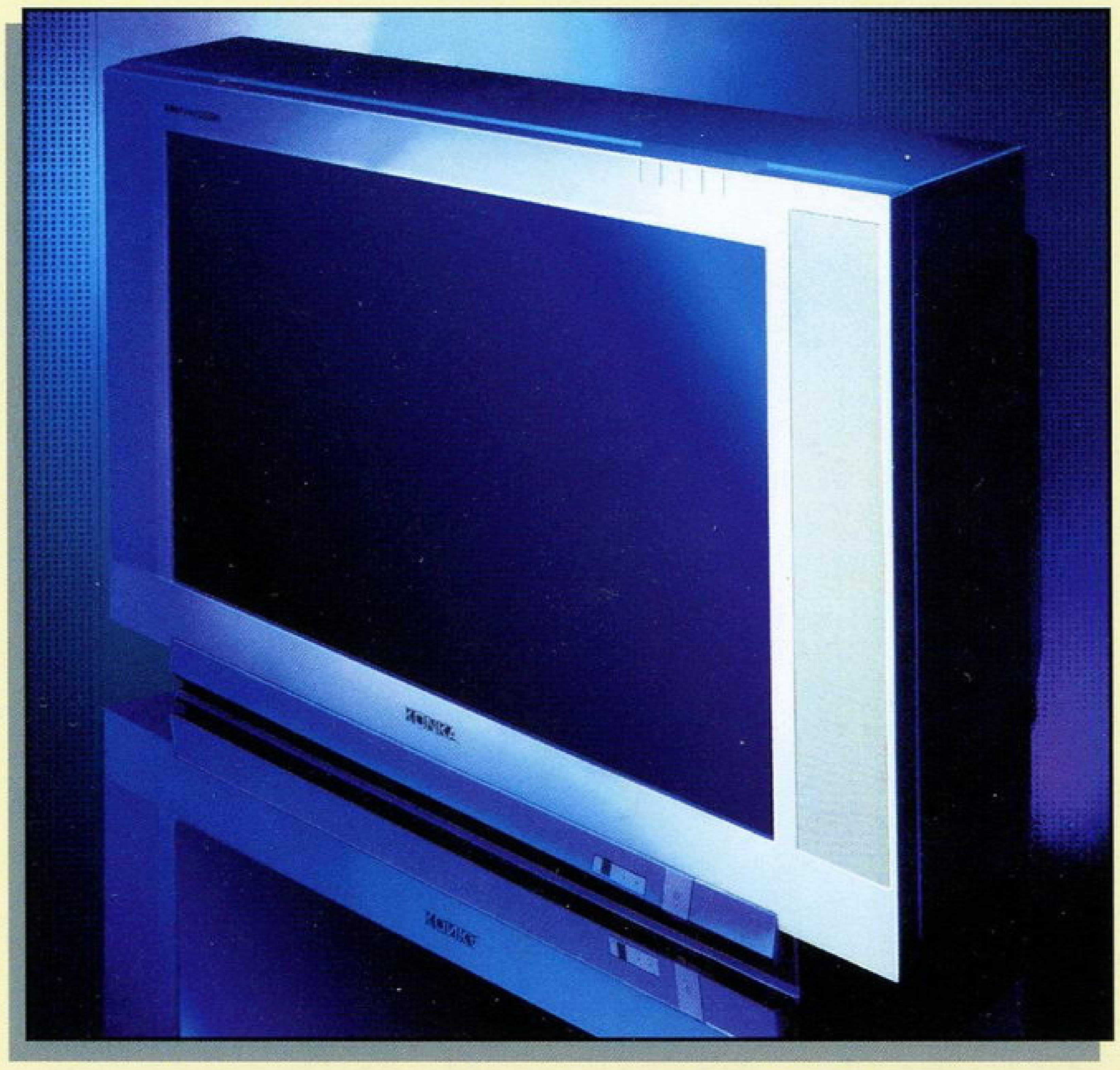
www.plumbook.cn

250000元

迎庆五周年大礼奉上，快乐的日子来了！
大家一起努力工作、努力学习、拼命玩！

特等奖3名（五大件巨无霸）

四大主机＋名牌29寸纯平彩电



买杂志、集印花，提意见、得大奖！

如何参加互动欢乐庆抽奖活动？

“5周年互动欢乐庆”活动时间由2003年2B3A合刊起截止到2003年5月B，为期**3个月**共**6期**杂志。玩家只需将以上6期杂志中的印花集齐，并回答本次活动的调查提问，将答案连同所有印花一起寄回杂志社就可以参与本次活动。详情请参阅下期杂志。

本次活动由兰州市七里河区公证处公证。

本次活动由：香港泰昌（亚洲）公司
深圳市蓝色基因广告有限公司
兰州天星科技有限公司　大力赞助

游戏机实用技术杂志社对本次抽奖活动及奖品拥有最终解释权

www.plumbook.cn

抽奖活动

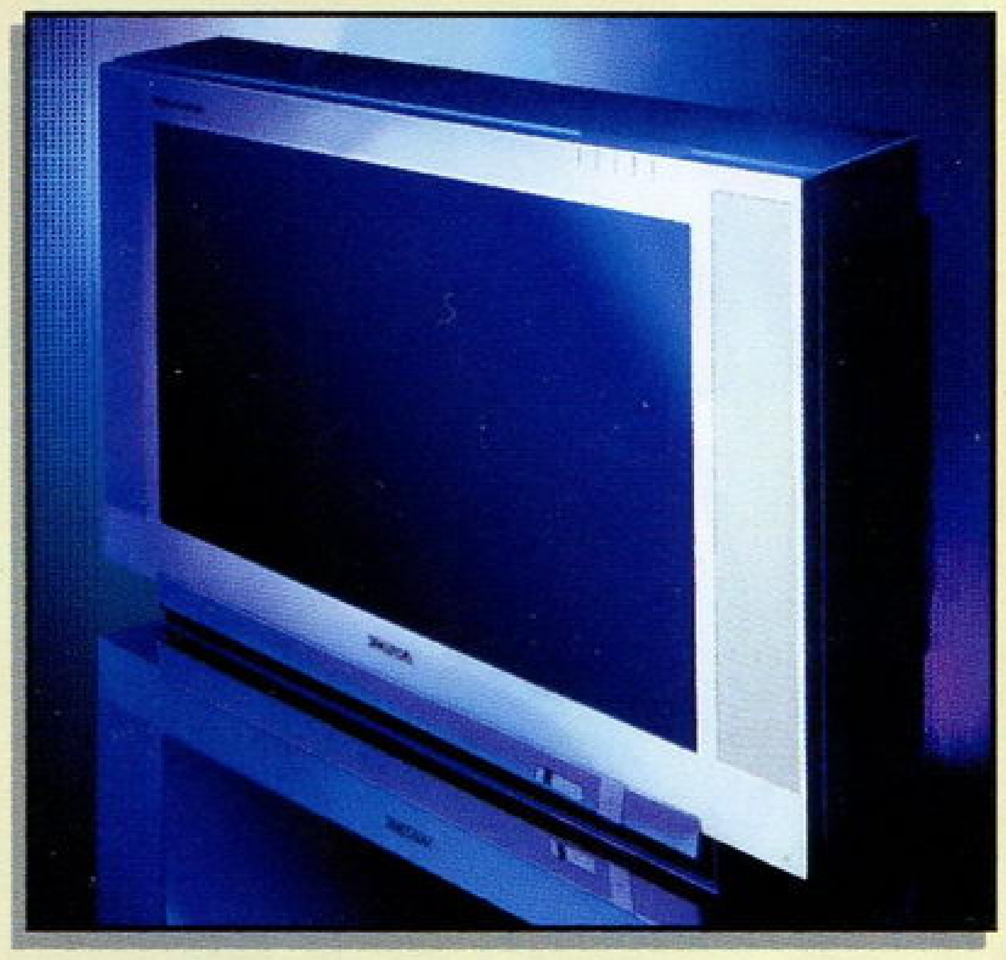
即将展开

一等奖 20 名

四大主机任选壹台

+

名牌 29 寸纯平彩电



二等奖 100 名

GBA 壹台

三等奖 300 名

游戏公仔壹个

四等奖 1500 名

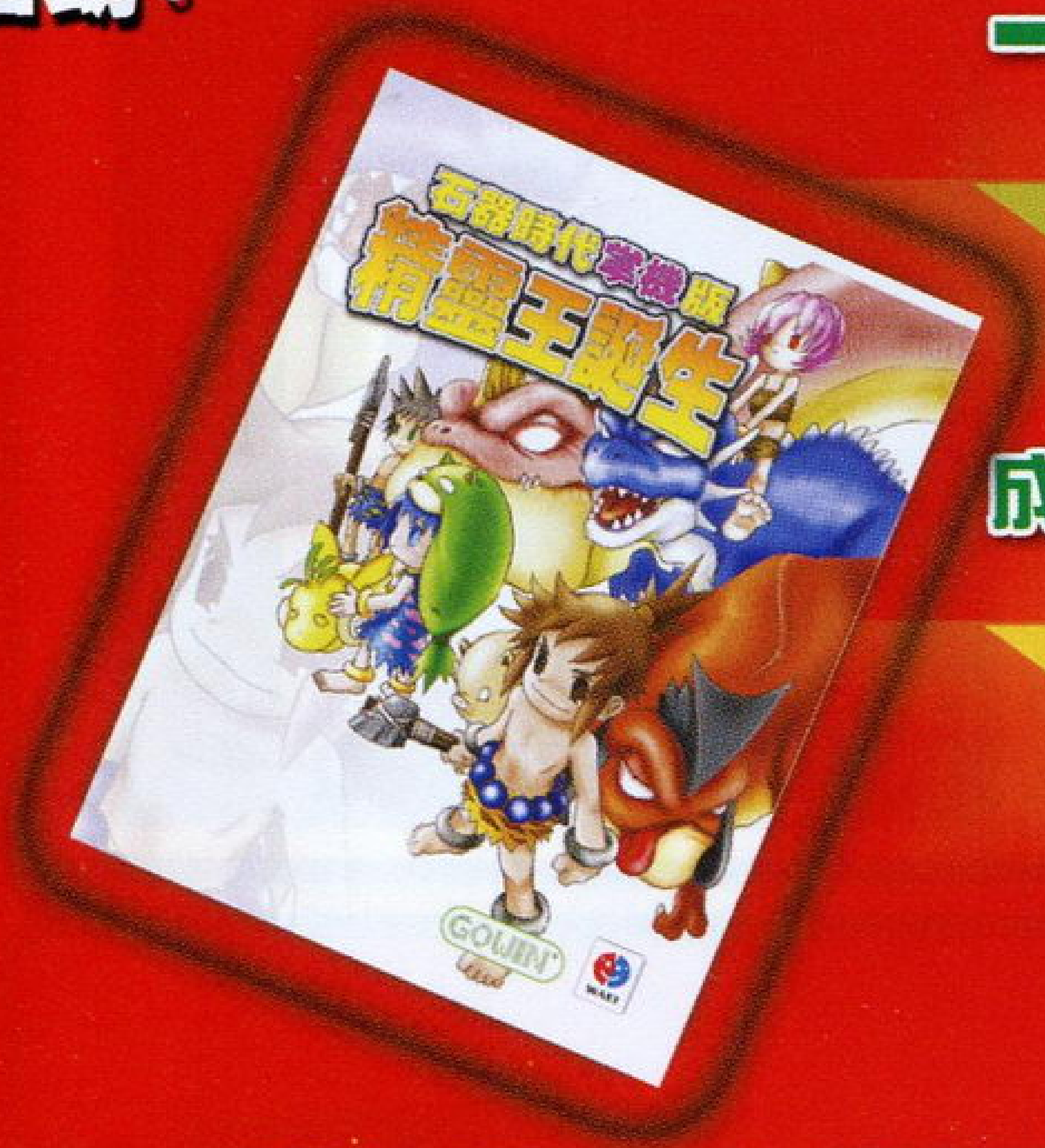
游戏 T 恤壹件

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

外星科技

十年庆典 外星新春大献礼

送走马年，迎来羊年，外星公司也迎来了十年生日。十年来，我们风雨兼程，默默耕耘，走过了为振兴民族游戏正版软件的不平凡的历程。为答谢广大游戏迷一直以来的厚爱和支持，外星公司整合行业优势资源，联合业界知名软硬件厂商，推出 **“外星十年庆典献礼”** 系列活动。



一、《石器时代》GB卡隆重发售
——外星科技中国大陆总发行

游戏软件业的一大创举，亚洲最热辣的网络游戏首次移植成功——《石器时代》GB版精灵王诞生。

超酷的冒险传说 超庞大的精致地图

强大的连线系统 众多的宠物伙伴

二、时尚精彩、独具叛逆个性的酷哥GB机上市啦！

超炫色彩——多达12种流行颜色可供选择
超大屏幕——显示屏更大，图像更清晰
超强省电——2节五号电池正常使用可达10小时以上
并随机赠送2节五号电池及精彩节目GB卡一只。

三、（石器时代+酷哥GB机）1+1新春大礼包 超值价 ￥358元

四、引导游戏潮流、把握娱乐先机

完全自主开发，拥有自主版权，推出GB卡节目超豪华明星阵营：
《石器时代》《迷失的世界》《光明之子》《幻想人生》《特种部队—A计划》《笑傲三国》《英雄传说》《幻灵游侠》《口袋神兽》《恐龙岛》《西游前传》《疯狂大富豪》《圣剑传说—水浒108星》等

五、8位卡十年经典节目珍藏版

风靡全国十数年，伴随众多游戏迷度过幸福时光、留存美妙青春回忆的经典节目值得珍藏。
《七龙珠》《勇者斗恶龙》《笑傲江湖》《帝国时代》中文版系列《格兰地亚》《圣火徽章》《索菲亚的复苏》三国系列《三国3》《爆笑三国》《英烈群侠传》《三国雄霸天下》《三国志英杰传》

福州外星电脑科技有限公司
地 址：福建省福州市五四北路国泰大厦六层B区
招商热线：0591-7616807（郑先生） 传 真：0591-7564788 邮购、售后热线：0591-7615907 邮 编：35003

[watermark] 杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

游戏机实用技术 总第72期 2003年第3期
TV GAME 半月刊 2003年2月A刊

目录 contents

Tot. 72

2003-02-01

索 引
GAME INDEX

GBA

鬼武者 战略版	24
陆行鸟大陆	38
鬼眼狂刀	69
世界传说 召唤士之血统	25
索尼克 ADVACE 2	11
新约圣剑传说	82

NGC

塞尔达传说 风之杖	61 69
最终幻想 水晶编年史	26

PS2

大逃亡	40
鬼泣	69
鬼泣 2	18
暗黑编年史	69
潜龙谍影 2 实体	10 54 69
忍	12 69
SD 高达 G 世纪 NEO	68
世界足球胜利十一人 6 最终进化版	34
宿命传说 2	67
王国之心 最终混合版	10 45 69
无尽沙加	10 48 69
XIGO 骰子热爆	38
音乐指挥家	10
最终幻想 X -2	20
真·三国无双 3	2
钟楼 3	69

PS

恶魔城 X 月下夜想曲	64

XBOX

红海	11
恐龙危机 3	16
PROJECT GOTHAM RACING	69
潜龙谍影 2 实体	11 69
铁甲飞龙 ORTA	11 58
御伽	11

2 焦点
2 真·三国无双3
5 游戏情报站 SOUL
5 超巨作《最终幻想 XII》终于浮出水面
5 任天堂大量新作阵容公布
7 香港“亚洲游戏展2002”众星云集
9 至爱排行榜 多边形
10 黄金眼 GOUKI
13 特别企划
13 移植的美学
16 前线狙击 GOUKI
16 恐龙危机3
18 鬼泣2
20 最终幻想 X -2
23 梦境之恋
24 鬼武者 战略版
25 世界传说 召唤士之血统
26 最终幻想 水晶编年史
29 最终幻想XII
30 特稿
30 幻梦幽水录 下篇
34 特快专递 SOUL
34 世界足球胜利十一人6 最终进化版
38 陆行鸟大陆
39 XIGO 骰子热爆
40 大逃亡
41 游戏立方 多边形
45 攻略透解 纱迦
45 王国之心 最终混合版
48 无尽沙加
54 潜龙谍影2 实体
58 铁甲飞龙 ORTA
61 塞尔达传说 风之杖
64 研究中心 纱迦
64 恶魔城X 月下夜想曲
67 宿命传说2
68 SD 高达 G 世纪 NEO
69 火热秘技
70 游戏动漫园 D·S
72 星之心画廊 紫枫
74 自由谈 胜负师
77 互动信箱 D·S
78 读编往来 纱迦
82 本期推荐
82 新约圣剑传说
86 游戏光环 GOUKI
封面 《无尽沙加》
封底 2003年合刊预告

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
ptfg@21cn.com
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年2月1日
定价：人民币9.80元

文：纱迦

三国无双 1997.2.28

真·三国无双 2000.8.3

真·三国无双 2 2001.9.20

真·三国无双 2 猛将传 2002.8.29

焦点 Our Focus

真·三国无双 3：2003.2.27！ 九大要素完全公开！

一.无双模式进行方式变更。
二.战场变为 17 个区域 50 个关卡。
三.加入武器成长系统。
四.新增武将（目前已知 3 人）。
五.武将编辑系统。
六.增加一骑讨（武将单挑）。
七.改良地形效果。
八.增加新兵器、新兵种。
九.对应 PS BB Unit。

PS2 DVD-ROM	KOEI	ACT	1～2人
	2003年2月27日发售		记忆容量未定
	对应PS BB Unit		6800日元

无双模式大变更

前作中无双模式是根据角色来进行的，玩家中途不能改变所操作的武将，而在该武将的无双模式中出现的关卡是固定的。新作的无双模式是以势力来进行的，选择势力后就要选择玩家扮演的该势力武将。打过一关后玩家可以重新选择扮演的武将，根据你选择的武将不同，接下来要打的关卡就会发生变化。之后每过一关玩家都可以重新选择武将，而剧情将会根据玩家选择的武将和玩家的表现而不断变化，直到最后统一。举个例子，如果在樊城之战时玩家选择关羽的话，就会进入樊城之战。樊城之战过关后，曹操就会被迫迁都，同时吴国也正式和蜀国宣战。但如果樊城之战时不选择关羽，那么关羽就会阵亡，然后剧情进入刘备伐吴。

全新的战场设定

前作的战场数量为 21 个，而本作的战场变为 17 个区域共计 50 个关卡，进步之大令人咋舌。从目前得到的情报来分析，本作的战场设定实在是令人怦然心动。所谓的区域就是把若干个战场划为一个区域，例如博望坡、新野、长坂就可以划分为一个区域，而赤壁、华容道也可以划分为一个区域。每个战场的大小与原来相差不远，不过战场和战场之间是连结的。一场大战往往由数个小仗组成，如选择刘备军打新野攻防战时，首先是博望坡之战（诸葛亮火烧博望坡），接下来是新野之战（火烧新野），然后刘备率军撤向长坂，进入长坂之战。数场战斗紧密相连，一口气打下来感觉酣畅淋漓。

《真·三国无双》最多只有 4 段攻击，而《真·三国无双 2》最多可达 6 段攻击。虽然仅仅只是多了两段，但带来的变化却是相当惊人的。新作中最多也只有 6 段攻击，但会增加其他动作。目前已知将会加入空中无双技，其效果为从空中向地面放出的强力范围攻击，非常华丽。此外还加入了投技，使用方法不明。前作中只有伏羲的C6攻击勉强算得上是投技，但在本作中不少角色都会加入这种技巧。

投技

空中无双技

曹丕

在光荣官方认可的同人交流杂志《真·三国无双通信 Vol.1》中曾经透露过本作将会加入曹丕和鲁肃。考虑到魏文昭甄皇后超高的人气，曹丕加入也是顺理成章之事。目前我们已经得到负责“《真·三国无双》系列”人设的诹访原宽幸先生所画的曹丕原画，至于新作会不会采用这个造型，还有待光荣官方确认。

在新作中，武将的武器也会有武勋，利用武勋可以令武器成长，像前作那样指望在宝箱里获得好武器是行不通的了。不过目前有关武器成长系统的情报实在是少得可怜。个人猜想在宝箱里可以捡到一些强化部件，也有可能是一些合成素材，武勋值的多少则将决定改造的上限。

冲车

发石车

架桥车

投爆兵

《真·三国无双 3》将对应PS BB Unit（PS2 网络套件），不过目前还没有情报证明《真·三国无双 3》将对应网络。其真正意义可能是对应硬盘，借助硬盘可以实现零读盘时间，而且前作中常见的延迟、消失等现象都可以得到解决。不过PS BB Unit 至今全球才突破60万套，日本国内不到20万套，其中的利害关系光荣自会明白。

www.plumbook.cn

周泰字幼平，九江下蔡人，东吴猛将。孙权年幼时曾被山贼所困，周泰只身将其救出，身中十二枪，幸得神医华佗所治。周泰酒量极佳。濡须之战中孙权被张辽、徐晃两军所困，危在旦夕，周泰只身将孙权从乱军中救出。庆功宴上孙权命周泰解衣，只见伤痕遍体。孙权手抚其伤痕，每一处伤痕敬周泰一杯酒，最后周泰酩酊大醉。

周泰

游戏中的周泰身披盔甲，为了突出他伤痕遍体，就在脸上加上了一条刀疤。周泰使用的武技似乎是日本的拔刀术，动作潇洒漂亮，目前人气正在不断高涨中。据未确定消息称周泰的声优将是绿川光！

《真·三国无双》登场角色共计28人，《真·三国无双2》登场角色达到了41人，按照这种势头来看，新作的登场角色总数突破50名应该不成问题。前作中的女娲、伏羲两人本来是游戏初期进行角色动作调试时的MODEL，后来由于前作没有自由编辑武将机能，开发人员就把这两位角色制作进了游戏中，在新作中这两位角色估计不会登场了。另外开发者曾暗示本作将会参考《决战 II》的人设，完全引入《决战 II》的角色显然不可能，不过也许会以《决战 II》里的武将造型来作为某些角色的隐藏服装。

众多新要素中，武将编辑系统无疑是最引人注目的，光荣果然把它的优良传统移植到了《真·三国无双》中。据目前公开的情报，玩家可以自由创造男女新武将，除了外貌、姓名、所属这些基本要素外，还可以选择武将使用的武器，并为武将装备各种装饰品。不知游戏是否对应EVS系统，如果对应的话，当你听到游戏中的角色准确地念出你的名字时必将获得至高的感动。

黄月英

黄承彦之女，诸葛亮之妻，正史中没有相关记载。传说黄月英是一位相貌丑陋的女人，不过才识过人，不在诸葛亮之下。相传诸葛亮的木牛流马就是她的发明。不过在《真·三国无双3》里，黄月英却是一位非常美丽的女子，对此设计者自有一番解释：当时美女的标准是黑发白肤，体态娇小，而黄月英身材很高，头发又是茶色，所以……

游戏中的黄月英全身披甲，手持一柄戈。戈和矛非常相似，但用法完全不同。黄月英天文地理无所不精，在游戏中会有多款由她设计的武器登场。据未确定消息称黄月英的声优将是住友优子。

曹仁

曹仁字子孝，乃是曹操从弟。自幼弓马娴熟，武艺精通，熟知兵法，被曹操委以重任，长驻荆州一带。自曹操联合群雄讨伐董卓时加入，随曹操南征北战多年，立下战功无数。赤壁之战后坚守南郡，计破东吴大军，令周瑜中箭而退。关羽北进时死守樊城，与东吴夹攻，取得关羽首级。官至大将军、大司马，谥曰忠侯。

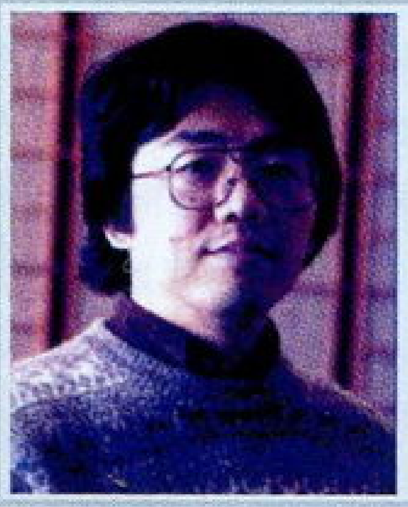
游戏中的曹仁身材魁梧，武器是一面奇特的盾牌，攻守自如。从他的外形和武器来看，应该是一位力量型的角色，看来高数值的翔鞋和神速符是他的必备之物。据未确定消息称曹仁的声优将是角田わろた。

&3DM-SMV www.plumbook.cn

《真·三国无双》之父友池隆纯访谈

翻译协力：邪魔天使

光荣几乎所有成功的游戏都会印上KOU SHIBUSAWA的标记，这似乎已经成了光荣游戏的品质保证。只有一个系列例外，那就是《真·三国无双》，该系列的第二作是光荣历史上最卖座的游戏。《真·三国无双》神话的缔造者是光荣的ω－Force小组，尽管全系列目前全球早已突破两百万销量，但却从来不见ω－Force小组的成员露过面。现在系列最新作《真·三国无双3》即将发售，记者终于采访到了ω－Force小组的游戏制作人友池隆纯。大家来看看他是怎么描述《真·三国无双3》的吧！



友池隆纯

光荣ω－Force小组制作人，代表作有《三国无双》、"《真·三国无双》系列"、《WINBACK》(中文译名为《不可能的任务》)等。

3名全新的角色！

本作中追加了3名新角色，分别是魏国的曹仁、吴国的周泰和蜀国的黄月英。

——为什么要选这3个人作为新角色呢？

友池隆纯（以下称友池）：曹仁和周泰是很多玩家希望加入的，而开发人员的意见也很一致，大家都认为加入他们两个的话会很有趣。至于黄月英，是因为蜀国没女将，就强加了一个。(笑)

——黄月英好像不是那么有名呀。

友池：是啊。至于为什么没有选其他武将的原因，是因为我认为肯定有人要我加月英。(笑)

——对了，请问有没有删除的武将呢？

友池：我们并没有加入新人物就删除旧人物的想法，只是想加入一些知名武将罢了。

无双模式焕然一新！

根据所选武将的不同，剧情的发展也不同，这就是"无双模式"的乐趣所在，这次《真三3》中却采用了跟以前不同的系统，让我们听听友池是怎么说的吧。

——据说"无双模式"的系统有所变更，是真的吗？

友池：这次的剧情是以魏、吴、蜀各个势力为单位来实现统一中国的目标。在"无双模式"中，相同势力内的角色是可以自由切换的。

——根据选择角色的不同，剧情会有分歧吗？

友池：不仅是选择不同的角色，选择不同的关卡剧情也会发生改变。

——关卡数增加了？

友池：我们将50个关卡分成了17个区域，另外，剧情也是前作的两倍。

——关卡的面积呢？

友池：最大面积基本不变，但每个关卡之间的距离会有些变化。

充实的武将编辑系统！

本作最吸引人的新增要素就是"武将编辑系统"，其详细内容是……

——"《真·三国无双》系列"中，武将的服装真是很华丽呀。

友池：是啊，这次我们更是加大力度，反复设计，以前那些武将的外貌可以说是焕然一新，一定不会让玩家失望。

——这次新加入的"武将编辑系统"的详情是什么？

友池：玩家可以作成自己喜欢的原创男女武将，编辑就像是换零件那样，而且原创武将还可以在"无双模式"中使用。

——如果是原创武将的话，故事会有什么变化吗？

友池："无双模式"的亮点是可以自由地选择势力，它的故事梗概是不会发生变化的，不过有的事件是原创武将专有的。

动作的个性强化！

这次的《真三3》可以使用的角色非常多，为了强调其个性，在蓄气攻击上会有众多的表现，动作性也大幅度提升。

——基本操作方法会改变吗？

友池：不会有大的改变，只不过会根据新动作而加入一些变化罢了。

——在弓方面呢？

友池：这次会有使用特殊弓攻击的角色登场。

——有很多玩家希望能在马上进行弓攻击……

友池：这种想法我能理解，但马只不过是移动手段，我不想把骑乘攻击做得太强了。

——蓄气攻击的种类会增加吗？

友池：6段蓄气攻击，这一点是不会变的，但每个武将都会有自己的特殊攻击方式。

——那武将成长系统呢？

友池：当然会继承了，而且本作中不仅是武将，还加入了武器锻造系统。

新武器、新兵种登场！

本作中还有丰富的攻城武器登场，如架桥车、冲车、投石车等，更会加入投爆兵这种新的兵种，战略性大大提高。

——攻城兵器的种类真是增加了很多啊。

友池：以前的攻城兵器只是在事件中才会登场，而这次它是即时移动的，对战况会有很大的影响。

——大象还会登场吗？

友池：会，而且不会仅限于南蛮，在其他关卡也会出现。

——刚才您说还有投爆兵？

友池：是啊，跟弓箭手是完全不一样的，另外还预定有其他兵种登场。

一骑讨！

游戏中满足了一定条件，就会发生"一骑讨"事件，这可跟以前的战斗完全不同的哟，紧张感十足！

——据说新要素之一会有"一骑讨"事件，是真的吗？

友池：是的。有很多玩家提出，知名武将之间的战斗不希望有什么小兵来碍手碍脚的，所以就加入了"一骑讨"事件。

——"一骑讨"事件会切换画面吗？

友池：有"一骑讨"的专用场地，操作方法和视点跟平时是一样的。

——用"一骑讨"击败武将对士气会有影响吗？

友池：当然有影响了。如果拒绝了敌方武将"一骑讨"的挑战，士气会下降的。

各种各样的新要素追加

除了之前我们介绍的之外，还有很多新要素，就让我们来看看还有哪些吧。

——护卫部队会加入新系统吗？

友池：与《猛将传》一样，可以进行部队编辑。

——护卫兵的数量会比以前多吗？

友池：可能不会增加了。

——前作里游戏进行的时候会发生人物消失的情况，这一次呢？

友池：这牵涉到一个是"更真实"还是"更流畅"的问题。

——有新的游戏模式吗？

友池：增加了一些，在《猛将传》中受好评的模式都会加入。

——在《猛将传》中加入的连击评价呢？

友池：不会有那个系统。因为《真三3》的开发在《猛将传》之前，所以系统与《猛将传》是不一样的。

——《猛将传》和《真三3》是平行开发的吗？

友池：是的，两个都由ω－Force制作，在品质方面不用担心。

——最后请给FANS们说几句。

友池：为了不辜负玩家们的期待，制作人员都在努力制作中，一定不会让广大玩家失望的。

2月27日，万众瞩目！

▲新作究竟会有几位新武将登场呢？想起来就让人热血沸腾啊！本图中孙坚、黄盖旁边的那位武将就是一位新面孔。从图中来判断，图中反映的时代应该是群雄讨伐董卓，如果真是这样的话，那么这位武将必定是程普、祖茂、韩当三人中的一位，其中又以东吴水军都督程普的可能性最大。

▲目前除了赵云、刘备等人外，还有很多角色的新造型尚未公开，比如这张图中曹仁背后的那位女将。从她的服饰来看，有80%的可能会是前作人气最高的甄姬，但如果甄姬真是这个样子的话恐怕人气会大跌吧？当然也有可能她是一位新的武将，不过实在想不起来魏国还会有哪位千金登场……

▲一骑讨就是我们通常所说的单挑，这无疑是《三国演义》里最激动人心的场面了，图中周泰这个造型就有可能是在向敌将挑战。不过如果单挑的话，那一定是玩家占优势，各种赖招无限连不把电脑打趴下才怪呢！所以游戏有可能设定为双方以初始能力加普通的武器道具单挑，就像前作的VS模式一样。

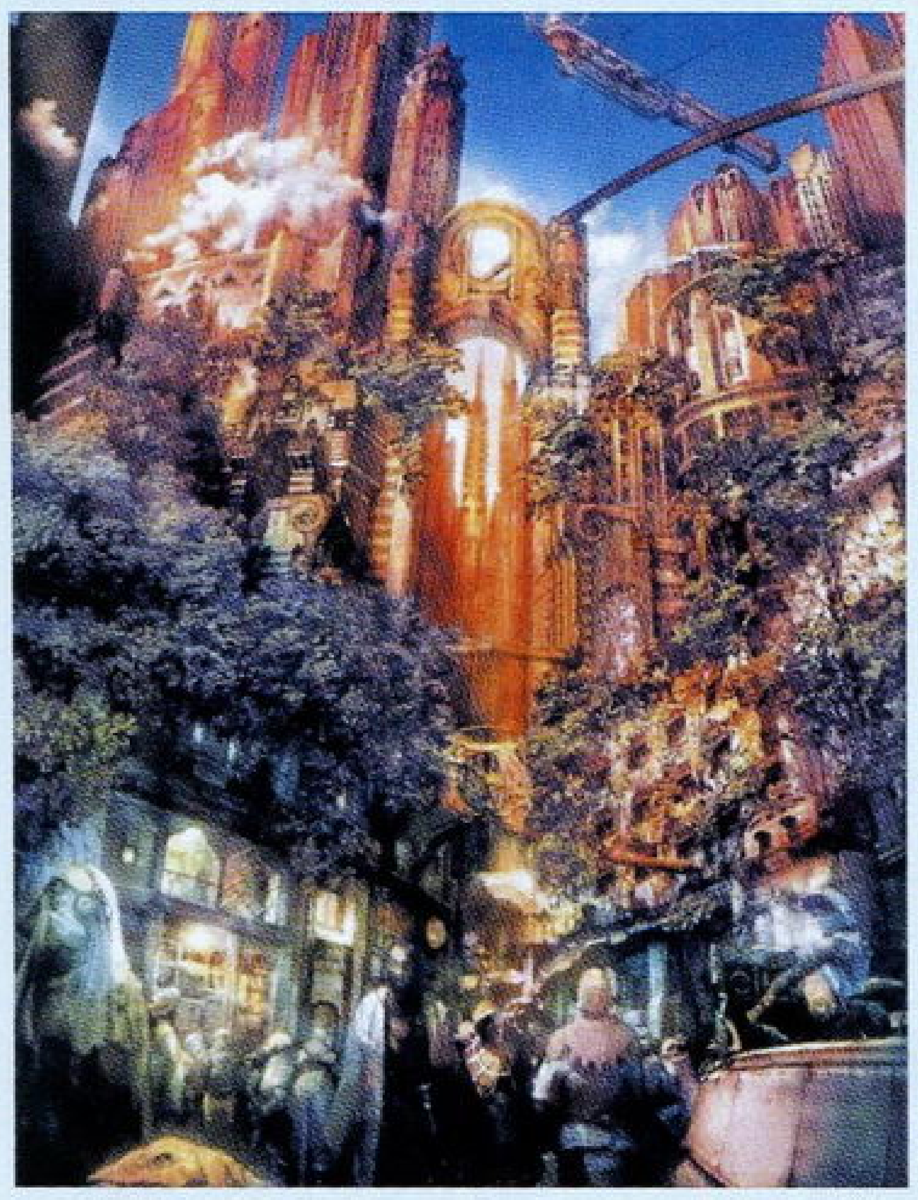
▲所谓"更真实"显然是针对人物消失而言，而"更流畅"当然就是指拖慢延迟了。《猛将传》强调"更流畅"，结果使人物消失情况非常严重；而Xbox版《真·三国无双2》则注重"更真实"，结果人物消失得到好转，但换来的却是更严重的拖慢延迟。由于PS2机能所限，制作人只能在两者间取一个平衡点。

www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE

超巨作《最终幻想XII》终于浮出水面

临近2003年之际，作为游戏界RPG代表作的"《最终幻想》系列"最新一作《最终幻想XII》(《FFXII》)终于揭开了神秘面纱的一角。SQUARE在各游戏相关媒体上公布了一幅《FFXII》的插画，并紧随其后宣布为了创作《FFXII》而决定招募新的员工。关于《FFXII》插画详见本期第29页，从这幅插画可以看出，《FFXII》的世界一方面给人以欧洲中世纪的感觉，如插画整体的色调及画面下方那些人物的装饰；另一方面，《FFXII》的世界也给人以未来感，这点可以从高耸入云的摩天楼建筑及悬浮在空中的飞行物感觉到，最终《FFXII》将带给我们怎样一种梦幻的感觉呢？期待吧。



众所周知，《FFXII》将是由天才游戏制作人松野泰已所率领的SQUARE第4开发部制作的，而在这次新员工招募广告中，3个来自第4开发部的《FFXII》的主要开发人员也现身说法的形式来游说游戏开发人员加入SQUARE，成为《FFXII》创造者的一员。以下我们分别介绍这3位主制作人员及他们各自要招的相关人才，相信大家一定能凭此进一步了解《FFXII》的制作内幕。

SQUARE聘英才共创"最终幻想"

秋山淳（演出监督） 招募：事件策划员

曾参与工作：《FFVII》事件设计、《漂泊的故事》演出设计、《王国之心》演出监督

"战斗场景自是不用说，音乐、动画、动作捕捉等方面都要众人的通力合作才能完成，大家都需要积极地提出创意。我们希望招聘有热情的你。"

皆叶英夫（艺术指导）

招募：小物品及背景设计员

曾参与工作：《FFT》背景美术监督、《FFIX》艺术指导

"这是一项面向数百万用户的梦之计划，我们需要你炽热的情感，一起来创造崭新的《最终幻想》的世界吧。"

吉田明彦（角色设计、3D地图指导）

招募：3D地图设计者

曾参与工作：《FFT》角色设计、《VAGRANT STORY》角色设计及背景美术监督

"只要你曾经用过3D制作工具（不一定非要会用MAYA)，即使没有开发游戏的经验也可以来试试。不想和我一起来创造世界吗？"

除此之外，目前还得知即将于2003年初发售的《FFTA》的剧情是与《FFXII》有关联的，而SQUARE的员工招聘广告上也直接附有一幅《FFTA》中所登场的蜥蜴人的插画。松野泰已也在一次媒体访谈中透露："玩了《FFTA》就可以想象到《FFXII》的世界观及秘密。"

事件 EVENT

异色音乐射击游戏再获认可《Rez》获日本文化厅特别奖

2002年12月19日，创意音乐射击游戏《Rez》获得了第6届日本文化厅媒体艺术节的特别奖。日本的文化厅媒体艺术节是为了表彰新表现技法的开拓并振兴媒体艺术为目的而举行的。《Rez》由SEGA的开发子公司UGA所制作，发售于2001年11月22日（PS2版与DC版同时发售），游戏中实现了"射击=演奏音乐"的表现手法，给人以独特的享受。日本文化厅媒体艺术节将于2003年2月28日～3月9日期间展示各获奖作品，同时举行颁奖仪式，届时UGA的社长兼超个性音乐游戏制作人水口哲也将出席颁奖仪式。

软件 SOFTWARE

任天堂大量新作阵容公布 招牌游戏系列将再现光芒

12月24日，任天堂公布了大量NGC及GBA上的新作，其中有大量作品都是任天堂招牌游戏系列的新作，阵容可谓相当庞大。具体如下表格：

游戏名	发售日	机种	游戏名	发售日	机种
GIFTPIA	2003年4月	NGC	动物之森2	未定	NGC
卡比的空中岛	2003年夏	NGC	GAMEBOY画廊4	未定	GBA
马里奥高尔夫GC	2003年夏	NGC	GAMEBOY音乐	未定	GBA
马里奥网球GC	2003年冬	NGC	LUNAR BLAZE	未定	GBA
马里奥赛车GC	未定	NGC	马里奥高尔夫GBA	未定	GBA
PIKMIN2	未定	NGC	马里奥网球GBA	未定	GBA

软件 SOFTWARE

新一批SEGA DC经典游戏重生 以低价收集SEGA经典的时候到了

SEGA于2002年10月25日～11月20日期间做了一项玩家投票调查活动，以确定会将哪些DC游戏廉价化，从而重新生产并发售，目前已经确定了共11款廉价DC游戏，这些游戏将于2003年3月陆续发售，售价为2800日元。还未收藏到这些经典作品的玩家可要注意2003年3月时的游戏专卖店了。

▲《世嘉嘉嘉》

▲《NAPPLE TALE Arsia in Daydream》

▲《莎木II》

●2003年3月6日发售：《NAPPLE TALE Arsia in Daydream》(SEGA)、《莎木II》(SEGA)、《梦之翼》(KID)、《美少女梦工场合集》(GENEX)、《てんたま》(KID)、《喷射小子豪华版》(SEGA)

●2003年3月20日发售：《世嘉嘉嘉》(SEGA)、《疯狂出租车2》(SEGA)、《零式枪手2》(彩京)、《机动战舰 NADESICO THE MISSION》(角川书店)、《罗德岛战记 邪神降临》(角川书店)

▲《喷射小子豪华版》

▲《零式枪手2》

▲《罗德岛战记 邪神降临》

梅林杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SCOOP

《DQVIII》的开发进展非常顺利 日野晃博谈LEVEL-5及《DQVIII》

▲日野晃博怎么长得这么像我国娱乐圈中的陈晓东?

自2002年11月29日那天日本国民RPG《勇者斗恶龙VIII》(《DQVIII》)公布以来，该作的开发情况就一直是玩家们关注的焦点。由于语言等问题，我国玩家中接触“《DQ》系列”作品的人要比“《FF》系列”少得多，但作为一款“怪兽级”软件，《DQVIII》的制作情况仍会牵动无数人的心，人们同时也在关注：新生的《DQVIII》能够吸引到新的用户群吗?

《DQVIII》的制作公司为LEVEL-5，其公司所在地与大多数日本软件公司不同，它并非坐落于东京，而是设在日本九洲岛的福冈县，这反而令LEVEL-5更显得特别，LEVEL-5的社长日野晃博也出生在福冈。最近日本记者专程到福冈访问了LEVEL-5公司总部，直接从社长日野晃博那里打听LEVEL-5及《DQVIII》的情况。

●LEVEL-5设立的初衷?

日野：很早以前就想着要制作能够给予孩子们梦想的新RPG，这时正好得到SCE的帮助，之后就设立公司。所开发的第一款软件就是《黑云》。

●LEVEL-5共有多少员工，各个游戏的开发人员分配情况如何?

日野：共有56名员工，游戏开发人员的数量还不能公开。不过可以告诉你的是《暗黑编年史》的开发人员约为25人，开发时间为1年半，我们一方面保证所开发游戏的高品质，一方面保持高效率地制作游戏。

●《DQVIII》的开发状况如何?

日野：目前开发工作进展得非常顺利。《DQ》是由堀井雄二进行游戏设计、鸟山明进行角色设计的世界，我们所要做的就是尽我们最大的努力去把这个世界制作出来。现在游戏的开发已经进行到非常细微的部分了。请大家放心，LEVEL-5绝对会开发出一款名副其实的《DQ》来。

▲公司标志的下方就有“高质量游戏”的字样，看来LEVEL-5的确是把开发高质量游戏作为最高社训啊。

●在刚刚得知是由你们来开发《DQVIII》时，你有什么感想?

日野：以前玩《DQIII》时曾大获感动，而这份感动正是我加入游戏界的原因之一。所在当我得知可以由我们来开发《DQVIII》时，那时的感想真是无法用言语来形容啊。我们可是做梦都没有想到我们竟然可以开发《DQVIII》。(笑)

●《真幻想传说》(LEVEL-5同时正在开发XBOX游戏，为网络RPG)的开发状况如何?

日野：已经达到可以上网游戏的程度了。可以说这边的开发工作也进行得非常顺利。(笑)我们加入了很多目前在线游戏所不具备的崭新要素，请大家也期待一下这款游戏。

软件 SOFTWARE

GUST开发《大正幽灵异闻录》又一部风格清新的创意新作将诞生

GUST公司以开发个性游戏“《工作室》系列”而闻名，近日GUST又将在PS2上推出一款名为《大正幽灵异闻录》的大制作全新游戏，为体现本作的特别，厂商将游戏类型称之为“新感觉S·RPG”。

《大正幽灵异闻录》的时间背景为日本大正时代，那正是西洋文化影响日本的时候。游戏以搜集37颗“天降勾玉”为目的而展开。共有5个主角可以选择，分别完成5个主角的剧情之后就可以进入最后的隐藏剧情。游戏的进行方法也比较特别，首先主角可以在城镇中四处收集情报，之后每隔15天就会有一次“百鬼夜行”，这时与各幽灵、怪兽战斗，取得胜利之后就可以得到“天降勾玉”等道具。怪兽的收集及培育是游戏的头戏之一，主角可以让36种怪兽加入成为同伴，精心培育怪兽的话，还可以让怪兽转职变得更强。

游戏中每个主角都由人气声优进行配音，片头曲及片尾曲由歌手永仓秀惠演唱，游戏发售日目前暂定于2003年2月。

▲可以看出已有部分人在装饰上西洋化。

▲游戏画面很具有日本民族风格。

▲非常清新，但又颇为华丽的游戏画面。

▲怪兽的培育是游戏的重头戏之一。

特报 SCOOP

Xbox圣诞节北美创销售佳绩 圣诞假期间会有200款游戏发售

11月已经是年末商战的时候了，根据美国NPD Group的调查，北美地区2002年11月Xbox的销售台数达到2002年10月销售台数的近两倍。其中“Xbox Holiday Offer”套装尤为畅销，“Xbox Holiday Offer”套装包括1台Xbox主机、1个S型Xbox手柄、《Sega GT 2002》、《Jet Set Radio Future》。Xbox在11月所卖出的游戏数为240万套，这是Xbox发售以来的第二好成绩。另据统计，自Xbox与NGC发售以来，Xbox游戏销售总数比NGC游戏销售总数多出了34%。Xbox首席官员Robbie Bach说到：“目前Xbox共有超过300款游戏正在开发中，圣诞假期期间共有200款游戏发售。”

关联新闻：Xbox在欧洲展开强势宣传活动

近日，微软开始在欧洲展开新一轮的宣传攻势，这次微软决定在欧洲市场派送200万张宣传Xbox用的互动影像DVD。该DVD中收录了介绍Xbox机能的短篇电影及一些着意于吸引年轻人购买Xbox的广告动画，另外还有许多Xbox未来大作游戏的预告片。派送的方法为：一部分随一些游戏杂志或技术杂志附送，一部分由游戏零售商赠送。

特报 SCOOP

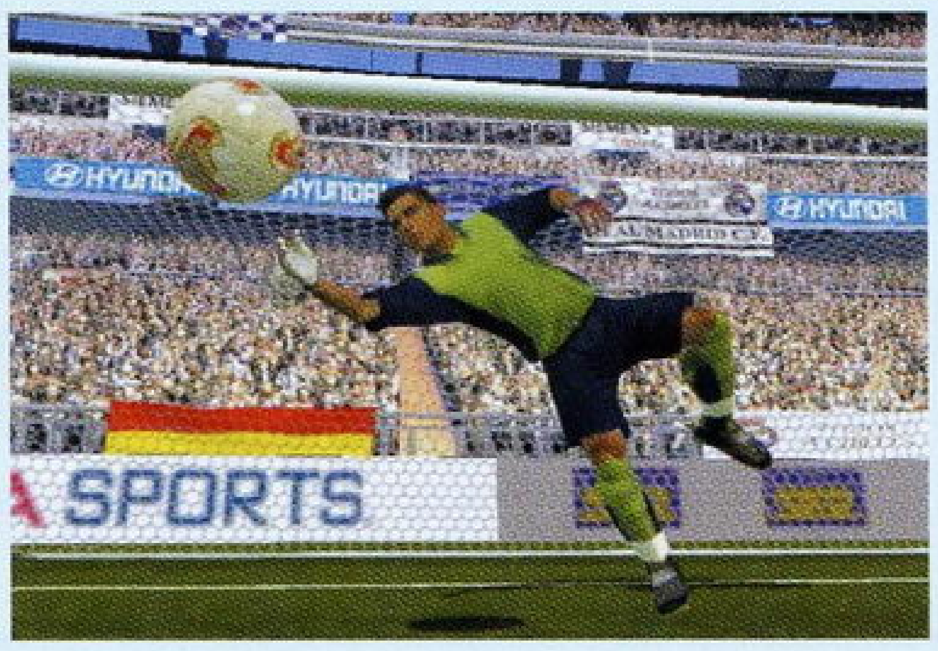
《FFXI》终于可以开始收回成本 明年《FFXI》将继续扩大战果

2002年12月25日，SQUARE正式宣布他们的MMORPG(多人网络RPG)《最终幻想XI》(《FFXI》)注册会员数已经突破了20万人，这个数字已经达到了《FFXI》的损益分歧点，也就是说，以现在的注册会员数规模，《FFXI》将不再亏损经营，往后再有新的会员加入，就等于不断地回收《FFXI》的开发费用，直到最后的纯赢利。自2002年5月16日《FFXI》PS2版发售以来，SQUARE共花了7个月时间达到这个“收获期”。2003年《FFXI》将进军网络游戏重镇之一的北美市场，日本方面也将发售收费扩张碟《FFXI 纪拉特幻影》，相信届时《FFXI》将获得更大的成功。

www.plumbook.cn

特报 SCOOP

《FIFA 2003》欧洲销量达250万套 足球游戏霸主地位之争白热化



EA于2002年12月19日宣布《FIFA 2003》成为足球游戏的最畅销之作，到12月19日为止，EA已经在欧洲售出了共250万套《FIFA 2003》，这个销量是《Pro Evolution Soccer 2》销量的2倍以上。看来EA所公布信息的矛头直指竞争对手，因为前段时间KONAMI刚宣布PS2版《WE6》（欧版名为《Pro Evolution Soccer 2》）日本及欧洲两地均突破百万销量，《Pro Evolution Soccer 2》与《FIFA 2003》是于2002年10月29日同时在欧洲上市的。

但值得注意的是，《FIFA 2003》共发售了6种版本，囊括了几乎所有的游戏平台（PS2、Xbox、NGC、PS、PC及GBA），250万套的销量实为6种版本的总和销量，2倍销量的称法是拿到多机种的销量与单机种的销量相比。当然，《FIFA 2003》在欧洲的热销是勿庸置疑的，尽管大多数欧洲核心级玩家更喜欢“《Pro Evolution Soccer》系列”。

事件 EVENT

香港“亚洲游戏展2002”众星云集 数款PS2大作为全球首度公开试玩

▲《樱大战》超大幅海报前礼仪小姐们一字排开，要知道其中也有SCEH专程从日本及韩国请来的专业礼仪小姐。

2002年12月21～26日，香港如期举行了“亚洲游戏展2002”（AGS2002），这是亚太区最大规模的综合电子游戏及娱乐展会。AGS2002不但云集了众多电子游戏大作热作，也有多位游戏界的重头人物在21日的开幕仪式上捧场，除了原来预告的特别嘉宾——2002亚洲游戏大使郑秀文及“《传说》系列”制作人吉积信如期出现以外，还有SCE香港的董事长安田哲彦、SEGA社长佐藤秀树、SEGA著名制作人大场规胜（“《樱大战》系列”及《忍》）及天才游戏制作人中裕司等都出席了AGS2002的开幕仪式。这些都使得展会的受注目度大幅提升，同时也显示了日本厂商对香港市场的重视程度及香港游戏市场的成长。

▲开幕式前的一刻，各业界名人已经准备好了！

会场上的最大亮点为SCEH的“PlayStation 2 EXPO”主题展馆，会场上展出了三十多款PS2大作，其中也有几款游戏甚至是全球首次公开试玩的游戏，包括《装甲核心3 寂静的战线》、《樱大战 浓情之澜》及《MOTO GP3》等，打鼓音乐游戏《太鼓之达人》及《樱大战 浓情之澜》等试玩机台前最为热闹，排队试玩的人络绎不绝。中文爱情模拟游戏《Memories Off》也在会场首次公开。除此之外，还有数十位漂亮的SHOWGIRL活跃在主题展馆，一会儿教玩家玩游戏，一会儿派送礼品，这更让馆内人气鼎沸。

▲“2002亚洲游戏展”展区的入口处，只要花费25港元入场就可以见识到各天才游戏制作人的风采了。

▲这里就是游戏试玩区的布置，右边的《装甲核心3 寂静的战线》可是全球首度公开试玩的游戏。

软件 SOFTWARE

《星之海洋3》确切发售日决定 首批产品将带有特制包装

2002年12月24日，ENIX终于公布了倍受期待的PS2 RPG巨作《星之海洋3 直到时间的尽头》（《SO3》）的确切发售日——2003年2月27日，价格仍为7800日元。这一时间虽然不像原来人们设想的那样会与SQUARE《FFX-2》的发售日（2003年3月13日）撞车，但日期还是贴得比较近。

除确定发售日以外，ENIX还公布将会为第一批生产的《SO3》用上特制的包装盒，盒子是半透明的，颜色则是暗蓝色，这与标题中的“星之海洋”意境相合，除此之外，包装盒的内侧还将绘有插画，另外ENIX称包装的内侧记有一个秘密互联网网址，在网上进入该网址之后将会有专门为购买首批《SO3》的玩家所准备的内容。为了突出首批生产版的独特，首批之后生产的《SO3》将不再具有特制的包装，而是普通包装。

关联资料：《SO3》发售前后2周左右的部分发售游戏

2002年2月13日《Z.O.E. 2 》	2002年2月27日《樱大战 浓情之澜》
2002年2月13日《维纳斯与布雷斯》	2002年2月27日《真・三国无双3》
2002年2月20日《龙珠Z》	2002年3月13日《VR战士4 进化版》
2002年2月20日《真・女神转生III》	2002年3月13日《最终幻想X-2》

软件 SOFTWARE

Xbox上的清新游戏《Tenerezza》“世界第一魔法师”即将展开冒险

Xbox在日本方面可以说软件种类数还是太少，尤其是日本人所喜欢的RPG等类型的游戏更是难觅踪影，而这款即将于2003年1月30日发售的Xbox游戏《Tenerezza》不但类型为A・RPG，游戏的画风也极为清新脱俗，非常符合日本人及东方人的审美观，相信这样的画风也很能吸引女性玩家。游戏的主角是一位叫做Tenerezza的少女，她自称为“世界第一魔法师”，Tenerezza接受了首领的委托，将去调查怪兽横行的原因，冒险由此展开。《Tenerezza》由日本AQUAPLUS发行，售价为6800日元。

软件 SOFTWARE

《基连的野望》新作资料片即将推出 PS2版《攻略指令书》收录大量资料

BANDAI的PS2高达战略游戏《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记》将于2003年2月20日发售一张名为《攻略指令书》的追加碟，价格为3800日元。追加碟收录了众多原作游戏的影像、数据及剧本。

其中影像部分为长达90分钟以上的动画，内容主要为原作所不曾发生的假想历史型动画，收录自各“《基连的野望》系列”作，包括SS版第一作《基连的野望》（约25分钟）、PS版《吉翁的系谱》（约15分钟）、PS2版《吉翁独立战争记》（约45分钟）及2002年东京游戏展的特别编辑影像（约20分钟）。除此之外，《攻略指令书》还收有17种特别记录数据、高达年表、全配音试听、图像画廊、高达拼图等等丰富的要素，不过这些要素必须配合PS2版《吉翁独立战争记》使用。

www.plumbook.cn

特报 SCOOP

《FFTA》也将会有主题歌曲 “少女地带”在游戏界尽显身手

《最终幻想战略版 ADVANCE》(《FFTA》)将会采用日本新生4个少女组合ZONE(即“少女地带”)最近的新单曲《白い花》作为主题歌。《白い花》的单曲CD目前已经于11月27日在日本上市,关心《FFTA》的玩家有机会可以先听为快。《FFTA》游戏中也将能够听到《白い花》。另外,日本方面还将于2003年1月4日开始在电台(TOKYO FM系列7局)播放以《最终幻想战略版ADVANCE · RADIO EDITION》为名的广播话剧,播放时间为每周六晚1点,当然,该广播节目的片尾歌就是《白い花》了。

相关资料:“少女地带”与电子游戏

“少女地带”(ZONE)是目前日本最受欢迎的4人美少女组合之一。她们来自日本北海道,分别是16岁的团长兼吉他手TAKAYO(大越贵代)、13岁的吉他手MIYU(长濑实夕)、均为15岁的鼓手MIZUHO(齐藤瑞穗)以及贝斯手MAIKO(荣舞子)。ZONE不凡之处在于4个团员每位都是主唱,而且都能够把玩乐器,各司其职之余又能通力合作!为称呼这种偶像与实力相结合的组合乐队,喜欢造词的日本特地为她们造了一个结合了“乐团(Band)”与“偶像(Idol)”的新词“乐团偶像(Bandol)”! ZONE于2001年2月发行首支单曲《GOOD DAYS》后就红得一发而不可收拾,甚至在出道不到一年的时间就能够获邀参加2002年日本流行音乐界最高盛会的红白歌会(2002年1月1日),2002年整年ZONE都持续保持超高人气,所以她们又参加了2003年的红白歌会。

其实ZONE并非首次为游戏献唱,在2002年10月10日甚至有一款专以ZONE为主题的PS2软件推出,名为《WONDER ZONE》,由Sony Music Entertainment推出。该作不是纯游戏,而属于音乐影像游戏,《WONDER ZONE》中收录了数首ZONE的热门音乐影像,都用特别的方法制成,玩家可以360度观看这些音乐影像,游戏也提供了一个类似节奏音乐游戏玩法的游戏模式,另外还附送了《WONDER ZONE》影像制作特辑。

软件 SOFTWARE

GBA《古惑狼2》马上就推出 古惑狼再次奉上搞笑演技

自GBA版《古惑狼》第一作大受好评以来,发行公司Universal Interactive很快就着手制作GBA版的第二作,目前《古惑狼2 N-Tranced》(《Crash Bandicoot 2: N-Tranced》)已经确定马上就在2003年1月7日发售了,本作游戏关卡将继承“《古惑狼》系列”的一贯风格进行制作,关卡数超过30个以上,古惑狼的表现也将再接再厉,除掌握各项丰富的动作特技外,还将竭尽浑身解数来做逗趣表演。

软件 SOFTWARE

《伊苏I·II 永恒的故事》登陆PS2 追加新角色等全新要素后再推出

《伊苏I·II 永恒的故事》是移植自日本FALCOM于2001年发售的Windows版游戏《伊苏I·II 完全版》的。但这次的PS2版并非单纯的移植,而是在原来的基础上又增加了旁白、语音、新角色及新的道具,可以说是“PS2重整版”。《伊苏》及《伊苏II》是FALCOM于1987年及1988年在PC上发售的经典A·RPG,当时以其优美的背景音乐、令人印象深刻的故事及角色而获得众多玩家的认可。

软件 SOFTWARE

洛克人游戏首次登场NGC主机 《洛克人EXE 传送》确切发售日确定

NGC洛克人游戏《洛克人EXE 传送》目前已经确定了具体发售日——2003年3月6日。该作是洛克人游戏首次登场NGC主机,世界观与目前正在日本热播中的《洛克人EXE》TV动画片相符,主人公仍是小学生光热斗与他的网络代言者洛克人。游戏的类型将回归“《洛克人》系列”的原点为正统动作游戏,但GBA版中出现过的“芯片”要素也会将在NGC版中登场,只要装备不同的芯片,洛克人就可以具有不同的武器和能力,从目前所公布的游戏画面中可以看出,本作虽然采用了3D卡通渲染技术,但游戏的玩法仍是纯2D的,的确是“回归原点之作”。

▲这样的动作最早出现在“《洛克人X》系列”。

▲目前所装备的武器“芯片”就是“长剑”。

▲很有“洛克人系列”特色的角色,是难缠的BOSS吗?

▲剧情画面很有迫力,自《洛克人X4》以后久违了。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■以开发《致命格斗》(《MORTAL COMBAT》)闻名的游戏商MIDWAY最近决定将公司出让,而且正积极寻找买主,目前已经两家买家有意购入MIDWAY。MIDWAY虽然2002年销售成绩不俗,但综合计算之下,公司仍然处于亏损状态,再加上近期美国电子游戏相关的股市下滑,所以MIDWAY希望能找个买主渡过难关。

■《异度传说》续集的消息虽然一直都没有公布,但目前已有第一作美版的情报了,《异度传说》美版正式名为《XENOSAGA Episode 1: Der Wille Zur Macht》,发售日定于2003年2月25日,喜欢本作却又苦于不会日语的玩家可以有机会好好地欣赏本作的剧情了。

■SCE的本家RPG大作《妖精战士 精灵的黄昏》终于确定2003年3月20日为最后的发售日。

■据统计,目前PS2专用网络连接器全球累计出货量已达60万台,其中美国方面普及最快,自2002年8月27日发售以来,不到4个月就达到40万台出货量,比较起来,日本方面PS2专用网络连接器虽然发售时间要早得多,但至今才近20万台出货量,而且买主多为《FFXI》玩家。

■街机光枪射击游戏超大作《化解危机3》(《TIME CRISIS 3》)又有新情报公布。本作将会大致保持如前作那样的机台设定,操作为一把GUNCON光枪加脚踏板,《化解危机2》中脍炙人口的双人游戏设定也将得以保留,不同的是,这次的双人游戏台是合二为一的,不再像前作一样是分开的两个机台。发售日已经定为2003年春,所采用的基板为SYSTEM246,另外本作还有诸多全新要素加入,具体请大家留意近期我刊的详细报道。

■《第二次超级机器人大战α》已经确定将于2003年3月27日发售,售价为7980日元,同时也公布将会有初回限定版发售。初回限定版售价为9980日元,所赠送物品为游戏中所登场的原创主角机的机器人模型。

■FROM SOFTWARE于2003年1月23日发售的《装甲核心3 寂静的战线》游戏光碟中将会附带有另两款同样由FROM SOFTWARE发行的游戏的影像,包括《天诛3》及《影之塔 深渊》。

■未确定消息,将于2003年3月13日发售的《FFX-2》将会收录《FFXII》的预告动画。

■12月24日,SQUARE公布《王国之心》(《KH》)的全球出货量正式突破300万套,其中包括日本方面2002年12月26日发售的《KH 最终混合版》首批出货的40万套。各地的出货量分布为:日本85万(加上《最终混合版》为125万)、北美130万、欧洲45万。

■美国THQ与SEGA于2002年12月20日共同宣布,2003年初将会发售一款以SEGA街机游戏合集为内容的GBA游戏,目前该作名称定为《SEGA Arcade Gallery》(《SEGA街机阵列室》)。游戏将会收录《After Burner》、《Outrun》、《Space Harrier》及《Super Hang On》共4款SEGA经典街机游戏,这些原来都是由铃木裕负责设计的游戏。

■2003年3月27日将会有数款PS2大作发售,目前已经确定下来的有:《太鼓之达人 咚嗒!满是新曲的春祭》、《合金弹头3》、《欢迎来到咖啡屋3》。

www.plumbook.cn

最速特报

至爱 TOP GAME 排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME

累计时间：12月16日～12月21日

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

由于本期杂志恰逢日本新春假期，所以无法及时获得最新的游戏销量数据。因此本次“排行榜”的内容只有无奈的墨守成规，按照常规内容安排进行。本次数据统计时间正好在圣诞节前的一周，软件销量增加了19.1％达到262.4万套，这肯定是日本2002年单周的游戏销量的最好成绩了。回顾几年来圣诞节前一周的销量：1998年《游戏王》(GB)、1999年《口袋妖怪 金》(GB)、2000年《口袋妖怪 水晶》(GB)、2001年《超级马里奥2》(GBA)，发现自1998年后连续5年都是任天堂掌机上的游戏位居销售的冠军。

多边形 主持

1位 上周3位 口袋妖怪 蓝宝石 GBA

一周内销量 22万5736套　累计销量 139万1612套

任天堂■GBA■RPG■2002-11-21

本周软件销售冠亚军还是《口袋妖怪》，他们已经是第3周排名前两位了，至今销售势头未有丝毫减退的迹象，真是福也双至啊！

2位 上周4位 口袋妖怪 红宝石 GBA

一周内销量 22万2836套　累计销量 134万9297套

任天堂■GBA■RPG■2002-11-21

本周两作加起来累计贩卖44.9万份，《蓝》22.6万套，《红》22.3万套累计贩卖274.1万份，下周突破300万套已经可以预料了。

3位 NEW! 无尽沙加 PS2

一周内销量 19万6471套　累计销量 19万6471套

SQUARE■PS2■RPG■2002-12-19

人气RPG“《沙加》系列”的最新作《无尽沙加》，推定销售数量为19.2万份。(消化率40％左右)与1999年4月发卖的《沙加开拓者2》首周销售40.2万套相比，只有后者的一半销量，不禁对其前景担忧。

4位 上周8位 马里奥聚会4 NGC

一周内销量 11万4660套　累计销量 52万9499套

任天堂■NGC■ETC■2002-11-08

又是任天堂缔造出的一款长期热买型的游戏。虽然游戏首周销量情况一般，但是经过屡次反弹，现在竟然又攀升到了第4位。看来节日期间的日本人很喜欢这样众乐乐型的游戏。

5位 上周2位 实战老虎机必胜法！猛兽王S PS2

一周内销量 11万1210套　累计销量 11万1210套

SAMMY■PS2■TAB■2002-12-19

除了“《GGX》系列”外，SAMMY的这款“《老虎机》系列”也拥有相当数量的消费者。本作的特点之一就是可以从任意角度将老虎机看得清清楚楚。游戏的模拟度也相当高。3800日元的价格，自然买的人会不少。

6	塞尔达传说 风之杖	任天堂■NGC■A·RPG■2002-12-13■10万2614套◆累计39万6932套
7	瑞奇与叮当（含限量同捆版）	SCE■PS2■ACT■2002-12-03■8万6033套◆累计21万5231套
8	世界足球胜利十一人6 最终进化版	KONAMI■PS2■SPG■2002-12-12■7万2436套◆累计34万4291套
9	洛克人EXE3	CAPCOM■GBA■ACT■2002-12-06■7万0617套◆累计21万2475套
10	潜龙谍影2 实体 NEW!	KONAMI■PS2■ACT■2002-12-19■5万9600套◆累计5万9600套
11	星之卡比 梦之泉DX	任天堂■GBA■ACT■2002-10-25■5万0933套◆累计46万2184套
12	太鼓之达人	NAMCO■PS2■ETC■2002-10-24■5万0289套◆累计27万8277套
13	擂台之王（赤） NEW!	日本TVnet■PS2■FTG■2002-12-19■4万9649套◆累计4万9649套
14	桃太郎电铁11	HUDSON■PS2■TAB■2002-12-05■3万6673套◆累计17万6826套
15	J1赛马 NEW!	光荣■PS2■ETC■2002-12-21■3万5187套◆累计3万5187套
16	任性小妖精 NEW!	KONAMI■GBA■AVG■2002-12-19■3万4058套◆累计3万4058套
17	宿命传说2	NAMCO■PS2■RPG■2002-11-28■3万3539套◆累计73万6129套
18	实况职业棒球 决定版 NEW!	KONAMI■PS2■SPG■2002-12-19■3万1334套◆累计3万1334套
19	钟楼3	CAPCOM■PS2■AVG■2002-12-12■2万6671套◆累计6万2171套
20	SHINOBI	SEGA■PS2■ACT■2002-12-05■2万5507套◆累计16万8406套

RANKING

日本最新主机销量排行榜 2002年12月16日～12月21日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
GBA	24万1600台	32万5400台	314万6900台
PS2	11万5200台	15万4000台	351万1200台
NGC	6万7500台	7万6900台	112万9300台
XBOX	1万3400台	1万6200台	31万2400台
PS	2800台	5700台	21万9000台
WSC	2600台	540台	11万2800台

硬件方面，与上周相比又增加了46.2％，达到58.3万台随着《口袋妖怪》的人气飙升，GBA的销量是上周的1.6倍，达到32.5万台（市场占有率55.4％）的惊人销量。去年的年末商战呈现在玩家面前的是PS2、NGC、GBA三分天下的局面，而今年给人的感觉却是GBA一枝独秀。小小的GBA竟然有如此强的竞争力，任天堂还是牢牢掌握着掌机市场的命运。

www.plumbook.cn

音乐指挥家

画面
音效
系统
难度

GOUKI

本作属于典型的节奏游戏，但是与其他同类游戏相比，创新之处就在于除了对玩家的节奏感要求较高之外，对于力度的把握也比较严格，竟然分为三个力度级别，令难度提升了不少。难度较高的曲子对按键水平要求非常高，甚至还要用上类比摇杆，玩到投入时的紧张感觉一点也不比其他类型的游戏差。演奏世界名曲的感觉是非常棒的，“演出成功”之后的那种喜悦的心情的确很难形容。

胜负师

古典交响乐与现代电视游戏结合起来会变成什么？这款PS2的音乐游戏会告诉你答案。玩家将扮演指挥家的角色来指挥乐队的演出。游戏的玩法还是比较有新意的，以节拍与按键强弱为重点的操作可能会让人有些不适应，不过一旦对系统熟悉了以后还是能够体会到其中的乐趣的。音乐表现要比画面好得多，指挥失误音乐声就会变得很奇怪，台下自然嘘声一片，很有现场感。

多边形

创意为先，音乐制胜，这是游戏给我的第一感觉。虽说本作还是传统的根据指令以按键方式进行的音乐游戏，但游戏中收录的音乐都是流芳百世的世界名曲。《卡门进行曲》、《匈牙利进行曲》等统统囊括其中。与现在的流行音乐比起来，这些世界名曲会给你带来更加愉悦的心情，更加丰富的感受，从而使得普通的游戏具有更高的含金量和特色。当你感到疲惫、失落、郁闷的时候请选择这款游戏吧。

总分：21 不过不失

PS2■DVD-ROM■SCE■Let's ブラボーミュージック■MUG■2002-12-12■对应PS2 BB UNIT■800KB■1～2人

无尽沙加

画面
音效
系统
难度

星夜

当初的宣传影像的确做到了“活动的画”，可实际战斗却与之相差甚远；迷宫中行动完全变成T·RPG让人很不适应，城镇内也只是几个点，很难让人投入到这个游戏中去。迷宫中不管干什么事情都是轮盘，很快会让人厌烦，而改为中断记录方式更是带来很多不便。不过这次的音乐和轮盘战斗系统还是值得称赞，后期的连携技、合成术效果可称震撼！要深入玩才有乐趣的，想玩的可要坚持住哟！

胜负师

很多人可能都想象不到PS2版“沙加”的变化会这么大。几乎完全摒弃传统RPG概念的系统需要花很长时间才能熟悉，像AVG一样发展剧情，像桌面游戏一样移动和迷宫冒险，惟一像RPG的战斗部分也特立独行，“灯泡”的风头被“转盘”所占，而连携技成为取胜的必要途径。不过华丽唯美的画面和一如继往优秀的音乐都令人感动。这就是令人熟悉而又陌生的“沙加”，如此另类的RPG并不是什么人都能接受的。

纱迦

看到如此怪异的“沙加”，即使是系列的死忠也会大吃一惊。被美不胜收的片头吸引过来的玩家，进入游戏后看到那跳跃式的移动方式后，恐怕有一大半立刻就会打退堂鼓。游戏依然保持了很高的自由度，支线剧情很多，但主线剧情变短了。不过如果光顾着完成主线剧情的话，到了后期就会因为能力太低而无法继续。游戏的随机性相当大，从开宝箱、破除机关到战斗中进行攻击都要靠运气，令人哭笑不得。

总分：23 热血推荐

PS2■DVD-ROM■SQUARE■UNLIMTED：SAGA■RPG■2002-12-19■对应PS2 BB UNIT■至少261KB

潜龙谍影2实体

画面
音效
系统
关卡设计

GOUKI

所有的关卡并不是一开始就可以选的，500个任务非常充实，甚至有一种玩不完的感觉，并且还能够将成绩拿到网络上排名，这样更增加了自己挑战的欲望！的确是将《MGS2》的游戏性发挥到淋漓尽致的作品。英文解说双语字幕的设定非常体贴。“Snake的传说”让我们了解了《MGS2》在剧情上的张力以及它的无限可能性，实在令人佩服不已。除了丰富的隐藏要素之外，额外收录的滑板小游戏也为本作增色不少。

紫枫

新增的元素不少，但说实话对于正篇游戏没有重新制作感到有点遗憾。（还有一个遗憾是在游戏中至今仍未找到自己）不过不管怎样都不能成为给这款游戏减分的理由。因为客观看来，本作仍旧是游戏界里难得的精品。语音改为了英文，个人觉得是方便了很多。和《MGS》的国际版一样，这次玩家又可以从500个VR任务中体会当间谍的乐趣了。新加的滑板游戏虽说有广告的嫌疑，但玩起来感觉确实觉得不错——绝对划算的游戏！

SOUL

业界最高制作水准的游戏之一。较之前作，本作的确是加强了《MGS2》游玩的乐趣。由于想让游戏更普及等原因，前作故事中很少没有更复杂、困难的任务，而这个缺憾就由这个“实体版”来弥补了，玩家可以在总计500多个任务中好好地体会何谓精妙设计的任务。故事模式方面最吸引人的是更棒更到位的英文配音了，日英可选字幕更让本作成为语言学习者的至宝。但毕竟是一款加强版游戏，新鲜感已有欠缺。

总分：29 黄金珍藏

PS2■DVD-ROM■KONAMI■METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE■ACT■2002-12-19■只对应DS2■至少70KB

王国之心 最终混合版

画面
音效
系统
配音满意度

纱迦

三种难度的加入实乃点睛之笔，再加上新增的四大BOSS和九大劲敌，就算你玩过日版，也只能再赔出数十个小时来重玩一遍。过去很容易被人忽略的积木船模式也经过了全新的设计，不但加入了新部件、新设计图，还加入了很多任务关卡，魅力十足，令人欲罢不能。游戏的英文语音非常不错，而且角色的口型也配合得恰到好处，完全再现了迪士尼人物的精髓。如果可以选择英文字幕，那就太完美了！

D·S

这次的“最终混合版”比预想中的内容更充实一些，不仅增加了对某些剧情方面的解释，而且前作中被玩家批评的游戏视点也得到了良好的改善。当角色经过一些有可能被遮住的地点时，将会变成半透明的轮廓呈现在画面中，这样游戏玩久了也不会出现以往那种头昏的情况了。除了变更的那些部分，其实游戏原来的品质就非常出色，既包含了美式动画的流畅与夸张，也融入了日式RPG的细腻。强烈推荐！

邪魔天使

也许很多人认为这不过是一款骗钱之作，多了几段情节、多了几个BOSS、多了几段CG，不过尔尔。但是真的进入游戏之后你就会体会到游戏的美妙之处。根据玩家的反应，游戏制作人对日版进行了相当大的改进，除了改善视角外，还加入了CONTINUE时可以跳过剧情的体贴设定。不可不提的新增加的MOVIE，感觉太棒了。不过在出现一群正常比例的人之后突然蹦个米老鼠，感觉有点怪。

总分：27 黄金珍藏

PS2■DVD-ROM■SQUARE■KINGDOM HEART FINAL MIX■RPG■2002-12-26■对应PS2 BB UNIT■至少132KB

16 分～21 分：不过不失；22 分～26 分：热血推荐；27 分～30 分：黄金珍藏

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

铁甲飞龙ORTA

画面
音效
系统
震撼力

胜负师 9

近期射击游戏中的极品之作。惊艳的画面完美地体现了游戏深邃的世界观，充满了荡气回肠之感的音乐也颇具藏族风味。10个关卡的设置相当合理，新增的冲刺系统成为战斗中的关键词。场景制作宏大，生物与机械设定也让人耳目一新，颇有想象力。隐藏内容极为丰富，其中还完整收录了元祖版《铁甲飞龙》及前3作的MOVIE、原画、官方CG、设定资料等内容使这款游戏更具收藏价值，绝对是Xbox玩家新年首选。

多边形 9

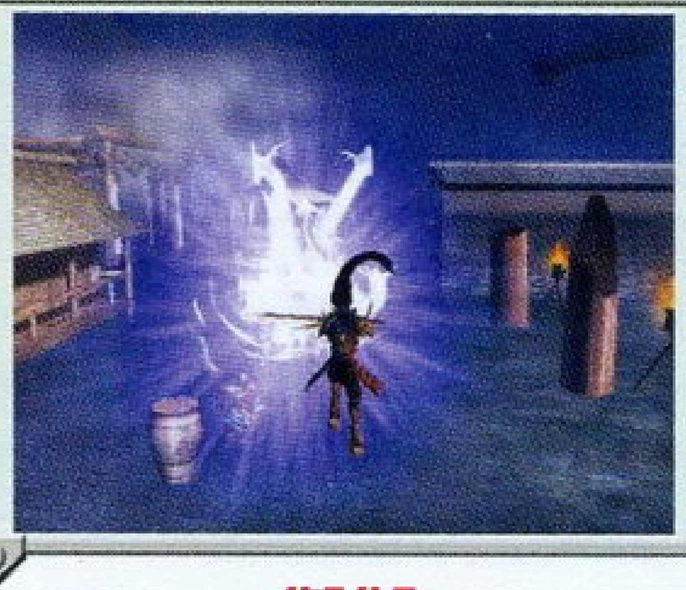
游戏的素质毋庸置疑，加之全新的冲刺动作，使得游戏更富有战略性。我们已经不能把本作简单看成是一部新作，异常丰富的隐藏要素为FANS带来的是一次又一次龙的惊喜和龙的感动，游戏已经成为一部“飞龙盛典”。以6800日元的价格不但能够获得游戏还可得到一张原声CD，的确给人一种物超所值的感觉。以射击游戏来说，本作是当之无愧的佼佼者，但特定的游戏类型也限制游戏的可重复性。

D・S 9

这款游戏无疑代表着2002年度Xbox游戏的最高水准！无论你以前是否玩过该系列，这款凭借超强的硬件机能而诞生出来的作品的确将它宏大的世界观和丰富的游戏性展现在玩家面前！游戏的操作看似简单，实则包含了3D射击游戏的精髓，充分考验玩家的判断力、3D空间感和挑战高难度的勇气。另外游戏的音乐也同样非常出色，与精美画面所展示的气氛相得益彰。如果拥有Xbox的话该游戏则属必入手！

Xbox■DVD-ROM■SEGA■PANZER ORTA■STG■2002-12-19■对应HDTV

总分：27 黄金珍藏



御伽

画面
音效
系统
爽快度

纱迦 9

游戏的世界观营造得很到位，游戏的场景、音乐、角色都制作得非常不错，登场的敌人还配有非常精美的插图，令人赞不绝口。菜单中的各种选项都有一个非常别致的名字，初玩时觉得非常不便，但玩久后就会赞叹制作人的独具匠心。游戏的隐藏要素非常多，隐藏道具、隐藏祭器、隐藏敌人不胜枚举，加上25关的超长游戏长度，耐玩性非常高。对日本文化感兴趣的玩家不能错过本作。

D・S 8

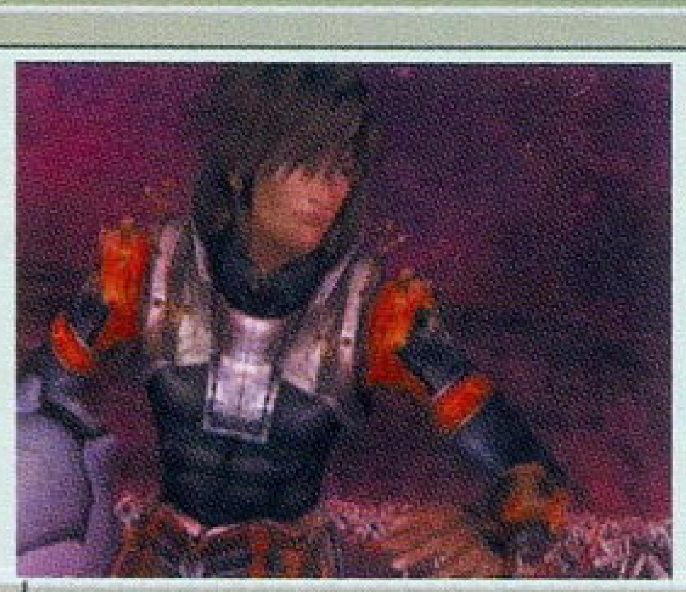
游戏通关一遍可以看出制作厂商的确还是花费了一定心思的。在角色动作方面虽然没有什么太抢眼的表现，但应有的力度感和流畅感都能令人满意。游戏的背景音乐诡异，与整款游戏的世界观相融合，这一点值得大加赞许。由于系统的限制，在游戏的过程中需要无时无刻都留意时间的变化，否则乱打一气只能加速GAME OVER。对于这样设计是否合理还要看玩家个人的意见了，实在难以下定论。

多边形 7

各方各面都给人一种浓重的古日本味道。游戏的画面值得称赞，华丽的场景以及各种特效令人浮想联翩，绝对是体现Xbox强劲机能的作品。游戏在系统上没能有什么突破，砍杀的感觉欠佳。虽然游戏中的场景玩家几乎可以任意破坏，但我并没有获得厂商宣传的“破坏的美学”之类的感觉，反而给我一种混乱、无序之感。本作对我最大的意义就是让我进一步认识到了FROM SOFTWARE这间迅速成长的厂商。

Xbox■DVD-ROM■FROM SOFTWARE■ O・TO・GI ～御伽～ ■ACT■2002-12-19

总分：24 热血推荐



红海

画面
音效
系统
视点眩晕度

D・S 7

这是失望大于预期的一款Xbox原创作品。尽管游戏的世界观和角色设定走的都是大众化的路线，但却没有让光荣得到良好的销售成绩作为回报。从游戏的初段就能够看到“赶工”的痕迹，游戏视点变化非常恶劣，即便是采用第三人称的视点也很容易让玩家感到眩晕。此外游戏尽管是任务制的，但相对比较乏味的作战目的还是不能够体现出其用意所在。游戏中的换装系统很有趣，让育成部分成为了难得的亮点。

纱迦 6

最早看到这款游戏时就怀疑它是《真・三国无双》科幻版，但实际玩到游戏后才发现自己错了。游戏以任务制进行，玩家需要不停地完成任务来推动剧情发展。玩家在战斗时要与战友相互配合才能顺利过关，队伍的阵形非常重要。游戏的乐趣在于武器装备可以买卖，不同的武器之间性能相差很大。主人公还拥有强力的必杀技，能够瞬间歼灭大量敌人，爽快度满点。但是恶劣的视角实在是太令人难以忍受。

邪魔天使 5

可以说是一款即使习惯了FPS的人都忍受不了的游戏。本以为打上了“SHIBUSAWA KOU”的称号，游戏的品质应该会好点，玩了之后才发现完全不是那回事。人设方面还过得去，尤其是那个女性司令官，相信是游戏中少有的亮点了。而男女主角相拥一吻的CG给人的感觉就一个字——假！本以为最近光荣游戏的花样越来越多、越来越好，但在玩了这款游戏之后又要打上个问号了，希望以后光荣严格把关。

Xbox■DVD-ROM■KOEI■CRIMSON SEA■ACT■2002-12-19

总分：18 不过不失

索尼克大冒险ADVANCE 2

画面
音效
系统
爽快度

LIKY 7

当我玩这款游戏时总在怀疑是不是在玩GBA上的一代。平心而论，鲜艳的画面和动感的音乐都极具水准，但是游戏的玩法实在单调，或许换一种说法，因为一味追求爽快感而忽视了对操作技巧性的要求导致玩起来缺乏花样，当就只用按住一个前键、其他什么键都不用按就能冲过关时，我在想这游戏是不是只是为了测试GBA在表现物体高速移动时屏幕会不会像GB那样留下残像而已。

阿修罗 8

本作一开始只能选择索尼克一个人，其他3名同伴必须随着游戏的进程才会出现，这一点和DC版1代很相似，而每大关之间的地图画面则很接近《索尼克大冒险2》。本作去掉了艾米，新增了带着查欧的小兔子库利姆，性能相当于艾米和特尔斯的综合。游戏的版图比前作大了很多，其他方面基本和前作持平，在速度感方面有所加强，另外还增加了数个新动作，使得人物更有个性。本作的隐藏要素比较丰富。

SOUL 8

追求速度感是“《索》系列”最大的卖点之一，只要能熟练掌握各场景地形，之后流畅地通过各场景，那种速度快感真是无法言喻。这次2D版《索》最新作的场景增大至前作的6倍，更让本作成为2D版《索》最高速度感之作。单纯追求通关并不能体会到游戏的真正乐趣，以搜集所有的金环或是以最快速度通过为目标才是最有趣的地方。除了速度感以外，本作其他方面令人满意，如画面、角色个性等。

GBA■64M■SEGA■SONIC ADVANCE 2■ACT■2002-12-19

总分：23 热血推荐

诺枸杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

忍

PS2	SEGA\OVERWORKS	ACT	1人
	2002年12月5日发售		370KB
DVD-ROM	–		6800日元

文：多边形

在《忍》还未推出之前，我对它的担忧和期待之情是完全等同的，甚至担忧还略占上风。我并不是个喜欢杞人忧天的人，但“《忍》系列”已经离开我太久，加之中途曾经遭受过一次SS版《新忍传》（1995年）的重创，我在心中早已告诉过自己：期待《忍》的复活只能当成是一个梦，埋藏在心底比较好。这么多年过去了，其间发生了太多的事情。如今的游戏几乎已经完全被3D化所取代，SEGA终于还是不堪重负地退出了家用游戏硬件市场，原SHINOBI小组也可能也随着SEGA的改革进程而灰飞烟灭，人去楼空，只剩下大场规胜一人也难有所作为。如果《忍》的灵魂已经消逝殆尽，即使SEGA再将其重新包装后推出新作，在我眼里看来也只是一个“行尸走肉”，这是我最不愿意看到的……

呼唤一首动人的主题曲

《忍》首次正式亮相是在2002年5月于美国举行的E3展上。虽然游戏的宣传动画足足有4分钟，但我对重生后的《忍》仅仅只有一个模糊的印象。可能一下子映入我眼帘的信息实在太多，而且没有一点与我期待中的《忍》相吻合的缘故。可能是我对游戏音乐一向比较重视的缘故吧，更吸引我的反而是宣传片中那首和风独具的背景音乐。

可以确信这段长达近4分钟的BGM一定是这次《忍》的主题曲。游戏发售后也证实了这一点。

如果说眼睛是人类心灵的窗户，那么音乐体现的则是游戏的灵魂。虽然这次游戏主题曲的曲风已经和前几作有了较大的区别，但是我还是能感受它强烈的个性。流畅的旋律一如既往，强烈的节奏感表现出新的《忍》将变得更加张扬，鲜明的配乐效果让我兴奋地去思考：Is SHINOBI back？第一次听到《忍》的主题曲我就深深地喜爱上它，就是这首主题曲消除了我对《忍》的大半顾虑。既然能够很好地把握住游戏的主题曲，相信开发人员依然保留了一份当年《忍》的情结。既然《忍》的精神不死，FANS又何必过分担心《忍》会变成什么样子呢？

成也杀阵，败也杀阵！

作为一款纯正的动作游戏，要想在残酷的市场竞争中生存下去需要雄厚的资本。要想获得成功华丽的画面已经必不可少。形势所逼，现在许多动作游戏都朝着“加量不加价”的方向发展。除了动作和附加道具一大堆之外，五花八门的各种要素也要形成批量化的局面。那么《忍》靠什么闯荡年末“险恶”的商战呢？除去忍术不算，秀真自始至终只有背后的剑和八双手里剑作为武器，这已经令人有点不可思议了。坦白而言，我周围的朋友，各位编辑都认为《忍》的画面仅仅一般甚至还是比较差的那种。加上游戏在关卡设计上豆腐块似的场景，重复出现的问题比较严重，这不等于将游戏宣判了死刑吗？这时候“杀阵ACTION”就成为了支撑起整个游戏的中流砥柱。

“杀阵ACTION”是《忍》首创的游戏系统。为了能够实现杀阵行云流水般的演出效果和那种淋漓畅快的游戏感觉，我相信SEGA在游戏的关卡设计和画面上都做出了很大的牺牲和让步。这样做无异于是一次赌博，这个代价是相当大的。如果成功，OVERWORKS将把沉寂长达7年的《忍》再次推向SEGA一线动作游戏的位置。如果失败，《忍》将很可能再次面对苦等的命运。这次赌博的结果如果呢？根据最新日本游戏销售数据统计，截止至2002年12月21日《忍》的销量为16万8406套，这个成绩已经远远超过了与其同时发售并且画面比它华丽数倍的《阿耳戈斯战士》以及众多名家荟萃的《钟楼3》。虽然这个数字与当初SEGA预期25万套的最终销量还有很大一段差距，但在大作如林的12月，一款纯粹的动作游戏能有如此表现，对于系列FAN的我来说已经感到非常欣慰了。

我不想过多的对杀阵系统进行描述，我只想说说自己的深刻体验。杀阵系统让我有一种摆脱现代动作游戏的束缚，回归过去动作游戏的畅快感。它带给我的是一种从未有过的杀敌冲动和杀敌的欲望。我再不会像玩许多3D动作游戏那样，时间长了就懒得去砍杀那些敌人或者说杀敌已经成为一种被动行为。在《忍》中，为了完成一套杀阵动作，我往往要费尽周章，或是完成一连串按键动作，或是长途奔袭才能将致命的一刀砍在敌人身上。也许这一切都是被苛刻的杀阵系统逼出来的，但是成功后的那种满足感也会成倍增长，难以言表。正是因为杀阵具备这种美妙的感觉，所以与其说制作者是在鼓励玩家使用杀阵，不如说是在强迫玩家使用杀阵。如果玩家离开了杀阵，很可能游戏到了第4大关就无法再进行下去。将压力完全强制玩家承受的做法，真是近年来少见。但无可否认，在调动玩家投入积极性方面，《忍》的确比其他动作游戏更胜一筹。

当然，杀阵系统也不是无懈可击，它就像一把双刃剑同时扼杀了一部分玩家对《忍》的兴趣。除了上文提到的为了保证游戏绝对的流畅度舍弃画面和复杂的场景设计等因素外，还导致离奇的“投机”因素引入游戏中，这一点在游戏后几关BOSS战中体现得极为明显。由于游戏自始至终都是在高速下进行的，敌人和BOSS的攻击行动都难事先预测，所以杀阵的相对成功率变得很低。更可怕的是《忍》在的后几关的BOSS战又是完全依赖杀阵进行。如果敌人位置相对集中，如果BOSS正处于硬直状态，如果最后一刀正好锁定在BOSS身上……兴许你就可以顺利过关。正是因为中间存在着较多的“如果”，较多的偶然因素，致使BOSS战有时还真的要看玩家的运气。通过熟练的操作，玩家可以大大提高自己的“运气”，但这些偶然因素始终无法避免。毫不夸张地说，这时的《忍》已经变成了一个赌博游戏。各位玩家能了解赌徒的心情吗？可想而知，《忍》带给你的懊恼和亢奋心情是同时存在的。正是因为杀阵掺杂了“投机”因素，使得本来就比较难的《忍》有时变得很难。

秀真的诞生

秀真，《忍》的最新代言人。除了秀真身后巨大的“胧”字，如果没人告诉我他就是本次《忍》的主角，我是不会把他和《忍》联系在一起的。因为秀真的造型已经和他的前辈们有了天壤之别，给人视觉上的冲击比以往都要强烈。单单从秀真的外形我们就可以看出，SEGA已经经过了多番斟酌，这次《忍》将会与众不同。秀真除了具有国际男模般的身材外，严重暴露在外的暗器——手里剑以及背后金色的“胧”字标记都格外显眼。对了，还有那条招摇得有点过分的红围巾，顿时成为众多玩家闲聊的话题。据制作人瓜声贵士介绍说：这条红围巾长达10米！他们这样设计就是为了让人远远看到游戏就能认出它就是《SHINOBI》。制作小组希望创造出一位现代忍者。实际效果如何呢？看起来绝大多数玩家最后都接受并喜欢上了秀真，其中包括当初对秀真怀有抵触情绪的我。现在想起来，如果少了这条10米长的红围巾，游戏带给玩家的遐想会少很多。一次次舞动的美丽曲线构成了《忍》极富张力的画面。从本作开始，《忍》的主角终于摆脱了传统红白装束的局面，这点不得不提。

阔别7年，首部3D化的《忍》以其超凡的个性终于隆重登场。令我欣慰的是在游戏中我没有感受到一丝刻意模仿某个游戏的痕迹。《忍》就是《忍》，它对动作的追求是那么纯粹！抛开世俗的繁文缛节，抛开一切多余的修饰，妖刀恶食一路杀阵，冷酷到底。这不正是系列一贯的特色吗？这不正是SEGA一向硬派的作风吗？虽然《忍》的玩法已经不能和过去的作品同日而语，但那份义无反顾的感觉我依然能够深刻体会。最后我想对SHINOBI全体制作人员说一句：SHINOBI！Welcome Come Back。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

语梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

文：邪魔天使

特别企划 移植的美学

从FC发卖至今，一转眼就是20几年过去了，相信70年代中后期出生的玩家都有这样一个经历吧：在街机室疯狂地按着键让一个红色武者装、一个牛仔裤、一个壮汉去救一个少女，让“红人”、“白人”使出“气功波”去打败一个“警察”，或者是让一块被咬了一角的披萨饼疯狂地吞食那些黄黄的小豆豆……相信有很多玩家都曾幻想过：如果这个游戏能够在家里玩就好了。而当他们发现某一盘卡带中的某个游戏与街机游戏相同时会是多么的激动，玩家们完全沉浸在游戏带给他们的快感中。

众所周知，现在的业界处于一个不景气的状态，很多软件商都不愿或者说不敢开发原创游戏，于是“移植风”再次刮起。看看现在的GBA以及一些手机（当然是日本的手机）上，你会发现许多当年的名作以及现在的游戏作品。2002年12月3日，SEGA在东京就春季商战举行了“SEGA2003春战略发表会”，最令人咋舌的就是公布了一系列的移植作品，从MARK Ⅲ到DC，难道SEGA真的打算将所有的游戏都移植到其他机种上？天知道，只是我们玩家明白了一点——移植的春风又将漫山遍野地吹过。

究极的移植 VS 至高的移植！

任何时代，游戏评论家重视的都是“游戏再现度”

移植一款游戏正是开发者们大展拳脚的时候，而移植的原点就是“把街机上那些游戏搬到家里”这种单纯的希望，从这里我们也可以看出，最早所谓“移植”的概念就是“街机→家用”的转化，而且开发者与玩家就这一问题所持的观点是一样的。不过在移植的过程上却发生了一些分歧，也就是他们追求的目的不一样，而这些分歧直接导致的结果就是邪魔我体内的恶魔与天使发生了激烈的争斗！

什么是“究极的移植”？

看到的才是真实的！

▲用静止画面是很难判断的，希望以游戏画面来分辨。

“首先是看画面，如果第一眼看上去觉得不行的话也没心情再玩下去了！”对于玩家来讲，画面的衷实再现是移植一款游戏的基本要求，如果移植作品画面不行的话自然不会获得玩家的好感，究极的移植就是要追求这方面的东西。

VS

什么是“至高的移植”？

玩时的感觉优先！

至高的移植与究极的移植完全不一样，追求的是即使硬件不同，但游戏运作方式、内涵只要跟原游戏一样就行了。重要的是玩起来的感觉要一样，这才是符合成年人的思考范畴，画面即使再好，但游戏的味道改变的话，游戏也会变得无趣。

▲一看就知道是《冲破火网》，玩了你就会知道，原作的灵魂得到完美的移植。

究极
时髦的外形
精灵吃豆（LSI游戏）
TOMY／1981年发售／价格不明

这是当时少有的获得许可的商品之一，当你打开电源就能听到与原作相同的音乐，真是令人惊讶，不过玩的时候会发现只能从右边开始吃豆，这是第二个让人惊讶的地方。

究极
是NAMCO一族就要买
铁板阵（X1版）
MICOMSOFT／1984年发售／价格不明

就在出了《小小铁板阵》的第二年，这款被称为不可能移植的作品以惊人的表现出现在了家用机上，但是年轻人都想买一台X1，所以即使没有主机也会买软件，然后在电脑店里玩。

移植的历史 回顾热血制作人的痛苦历史

黎明期
1979～1983年
LSI游戏与8位电脑时代

任何地方都能玩到《精灵吃豆》！当时引起疯狂的游戏

在“《太空侵略者》热潮”最狂热的时候，让世人都知道了游戏这一事物的存在，因此有的玩家就会想“真想在家里也能玩到《太空侵略者》啊”，也许这种想法正是移植的契机吧。

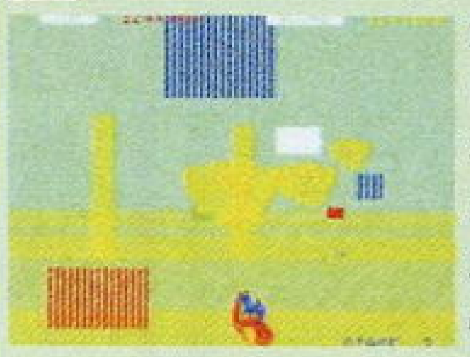
至高
化妆盒？还是烟盒？
大金刚（LSI游戏）
任天堂／1982年6月3日发售／6000日元

这款游戏出现在GAME&WATCH2上面，疯狂地卖了120万个，不过比起以后人气巨高的马里奥，大金刚的表现给人们留下了更深刻的印象，这也是第一次出现十字键。

至高
清脆的风铃之声……
小小铁板阵（PC-6001版）
MICOMSOFT／1984年发售／价格不明

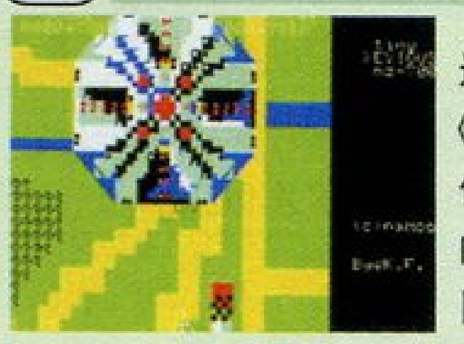
将《铁板阵》向低规格的硬件上移植的作品，移植得非常仔细，不过效果就只有那样，NAMCO似乎没有承认这是《铁板阵》，所以冠上了“小小”这个名字。

至高
让人吃惊的一作
太空哈利（PC-8801mk Ⅱ SR版）
MAICOMSOFT／1987年9月发售／价格不明



游戏开始之后就有四角形的物体以异样的速度排山倒海地向你压来，为了再现玩的时候的爽快感觉而牺牲了游戏画面，是一款制作认真的作品。

至高
电脑移植的金字塔
铁板阵（MZ-700版）
古旗一浩制作／1984年发售



这是一款在老杂志《Oh！MZ》上发表的作品，是一款个人做的《铁板阵》，移植到图像机能差的个人电脑上能有如此优秀的表现真的很令人惊讶。

这个时代的代表移植作

年	硬件	作品名	厂商
1980	电子GAME（钒管）	平安京异形	学研
1981	电子GAME（钒管）	FLCRAZYCLIMBING	BANDAI
1982	电子GAME（钒管）	SCRAMBLE	TOMY
1983	PC-8001	叮当	MICOMSOFT
1983	MZ-2200	CHECK'N POP	NIDECOMCARRY
1984	PC-6001mk Ⅱ	精灵吃豆	MICOMSOFT
1984	PC-8001mk Ⅱ SR	精灵岛	ENIX
1984	MZ-700	猫捉老鼠	MICOMSOFT
1984	FM-7	新拉力X	MICOMSOFT
1985	PC9801	GAPURAS	CARRYLABO
1986	PC-8001mk Ⅱ SR	铁板阵	MICOMSOFT
1986	MZ-2500	多尔阿加之塔	MICOMSOFT
1986	MZ-1500	多尔阿加之塔	MICOMSOFT
1987	X1	ROBLESS2001	MICOMSOFT
1987	MSX	沙罗曼蛇	KONAMI

华丽的移植才是我的美学！

www.plumbook.cn

只有在当时才会看到的异色移植

全盛期

1983～1990 年

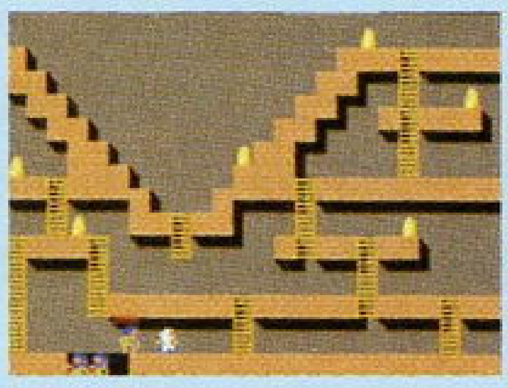
FC 登场、8 位家用机广受欢迎

FC，人气游戏大汇集

1983 年发卖的 FC，从那时开始就可以玩到诸如《大金刚》之类的街机移植游戏了，不过游戏类型就是街机上的那几个，家用原创的软件相当少。因此，自然而然地“街机移植”就成了这个时代的主题，在各个机种上争先恐后地，出现了大量的街机作品。虽说普通人认为，将价格是家用机 10 倍的街机上的游戏“搬回”家有点勉强，但FC版《铁板阵》的优秀移植却让 FC 得到爆发性地普及。

异色

所谓逆移植？
挖金块（街机）
IREM／1984 年



在以街机向家用机移植为中心的时代，还是有游戏会从家用机向街机移植。在当时，分数可以说是游戏的生命，这款游戏以其在紧张的气氛中赚取更多的分数这一亮点俘虏了无数玩家的心。

异色

这也太小了吧
精灵岛（FC 版）
NAMCO／1985 年 11 月 21 日／4900 日元

《精灵岛》（街机版）的魅力就在于吃豆小精灵以动画的形式出现，而且每个小精灵在画面上显得很大。但由于 FC 的机能限制，所以角色的面积缩到原来的四分之一，魅力可能也降到四分之一了吧。

异色

相差太远了
源平讨魔传（FC 版）
NAMCOT／1988 年 10 月 21 日／4900 日元

街机版是一款以源平合战为背景，表现日本的美丽动人之处的动作游戏。但是，FC版居然把它改成了一个桌面游戏！利用自己的附属地以及经商来达到统一国家的目的，但是怎么变也不该变成桌面类吧，不解。

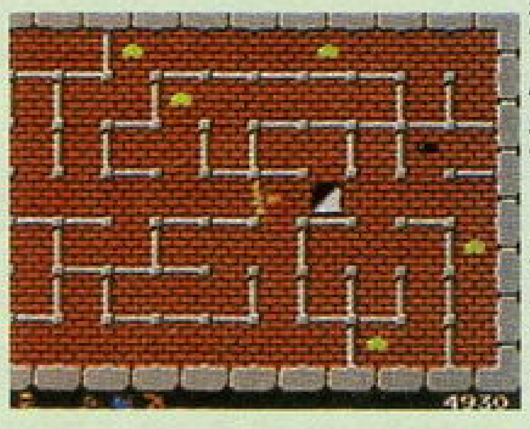
至高

突然出现在电视广告上，让众人大吃一惊
成龙踢馆（FC 版）
NINTENDO／1985 年 6 月 21 日发售／4900 日元

没有在杂志上做任何宣传，突然就放出了电视广告，让玩家们大吃一惊。除了游戏背景稍微少了一点之外，游戏角色可以说缺点很少，音乐合成也很好，移植度非常高。另外，25 周目时 BOSS 不会是シルビア。

至高

原创要素的原祖？
多尔阿加之塔（FC 版）
NAMCOT／1985 年 8 月 6 日发售／4900 日元



游戏内容与街机版大致相同，该游戏让世人知道了“攻略本”的重要性，游戏还有宝物出现方法完全不一样的“里ドルアーガ”世界的设定，家用游戏原创要素的始祖之作

究极

FC 末期的力作
梦幻地带（FC 版）
SUNSOFT／1987 年 7 月 20 日发售／5300 日元

当时出现了 MARK III版对 FC 版的局面，但对 SEGA 名号很自豪的“SEGA人”来说，MARK III的完成度不尽人意，所以……

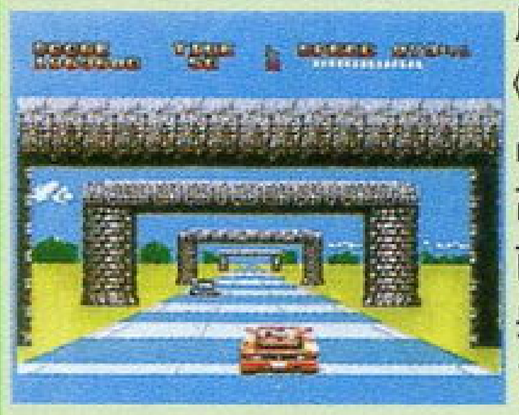
至高

完美的王道之作
沙罗曼蛇（FC 版）
KONAMI／1986 年 4 月 25 日发售／4900 日元

完成度在当时可以说是首屈一指，一时成为了大家谈论的话题，形势非常火，游戏的制造数量非常多，卖得也多。

至高

我的青春，沐浴在魔法之音中
飞跃颠峰（MARK III版）
SEGA／1987 年 6 月 30 日发售／5500 日元



原本是想做成超越《太空哈利》的作品，可能是期待太高，当看到实际画面时却让人觉得有些失望。虽然加入了FM音源，不过只有游戏进行到中途才能发挥作用，而且音质相当糟糕。

至高

超越硬件极限之作！
太空哈利（MARK III版）
SEGA／1986 年 3 月 25 日发售／4900 日元

MARK III的机能不足在当时已是“全国皆知的秘密”，但游戏的大魄力画面却让人不敢相信这是 MARK III的作品，任何人看了都大吃一惊。主程序员是现在 SONICTEAM 的社长中裕司。

至高

提到移植就不得不谈的作品
铁板阵（FC 版）
NAMCOT／1984 年 11 月 8 日发售／4900 日元

NAMCO 加入 FC 后的第 3 款作品就是这个《铁板阵》，发色数、音乐、画面与原有街机版有几处不一样，最后卖了 121 万份，一口气将 FC 的销量拉了上来，该作也成为了FC上的“杀手软件”。不过由于受到硬件机能的限制，应该是浮游要塞的BOSS的安德阿杰内西斯看上去像是贴在地上的一样，这给当时的玩家留下了深刻的印象。

究极

NEC 的挑战，三国时代的开始
R-TYPE Ⅰ・Ⅱ（PC-E 版）
HUDSON／1988 年 3 月 25 日发售／5500 日元

就在 SEGA 扬言要打倒FC，投入 MD 的开发中时，游戏大战由于NEC这一第三势力的加入而愈演愈烈。在加入半年后就发表了完成度惊人的游戏，这款射击游戏分成前后篇两款单独的游戏，之间是由密码来连接的。采用前后篇不得不说是苦肉计，还是有一定价值，不过这样一来却葬送了 MARK III版《R-TYPE》的前程。

这个时代的代表移植作

年	硬件	作品名	厂商
1987	SEGA MARK III	摩托竞技	SEGA
1987	SEGA MARK III	双重目标新西亚之眠	SEGA
1987	SEGA MARK III	SDI	SEGA
1987	SEGA MARK III	冲破火网	SEGA
1988	SEGA MARK III	R-TYPE	SEGGA／SOMPILE
1988	PC-E	太空哈利	NEC
1989	PC-E	精灵岛	NAMCO
1990	PC-E	POWER DRIFT	ASMIK
1985	FC	EXED EXES	德间书店
1985	FC	究极奥林匹克	KONAMI
1985	FC	一辉	SUNSOFT
1985	FC	CITYCONNECTION	JALECO
1985	FC	STAI FORCE	HUDSON
1986	FC	疯狂攀沿	日物
1986	FC	ASO	SNK
1986	FC	魔界村	CAPCOM
1986	FC	中华英雄	NAMCO
1986	FC	高桥名人的冒险岛	HUDSON
1986	FC	影之传说	TAITO
1986	FC	组队摔角	NAMCO
1987	FC	麦克泰森・拳击	NINTENDO
1989	FC	冲破火网	SUNSOFT
1989	FC	太空哈利	TAKARA

与硬件机能的差距无关？

繁衍期

1987～1994 年

8 位到 16 位的进化

终于看到了“完全”移植的希望！这是一个谈论移植优劣的时代

进入这段时期，8 位机终于结束了它光辉的一生，进而进入了三国时代。现在步入舞台的是 SFC、MD 以及夏普的 X68000。业务用机（即街机）的CPU多半都是16位的，以前为了移植，不得不忽视移植缩水这一环，而现在由于硬件机能的提升，相信离完美移植的那一步已经不远了。而以前那些“移植惨剧”也大幅度减少，相信众多玩家都不希望自己喜欢的帅哥美女都缺胳膊少腿吧。（爆）

X68000 登场！

▲夏普／1987 年 2 月发售／498800 日元（本体＋控制器）

X68000 登场！

国内玩家有幸见到这位“大人”尊容的，相信用一只手都能数得出来。X68000 是夏普电视事业部投资开发的16位个人电脑，他们的目标是“制造一款 5 年不被淘汰的个人电脑”。X68000 不管在画面还是声音方面都很优秀，可以说，这是个个人工作站，当时的那些疯狂追求者都幻想自己有这台梦幻电脑。同捆软件是《沙罗曼蛇》，从这一点可以看出，硬件商还是应该提高自己的能力。

究极

与本体同捆的精品！
沙罗曼蛇（X68000 版）
夏普（SPS）／1987 年 2 月发售／本体同捆

FC 版给人留下的印象是“还是不行呀”，第二年在 X68000 上登场，无论是画面与音乐都与街机版完全一样，震惊了业界，这也是自《铁板阵》以来最有冲击性的作品了，可惜的是国内玩家能够一睹芳容的机会真是太少了。

www.plumbook.cn

至高

在家练好去街机室大展拳脚
街霸 II （SFC 版）
CAPCOM／1992 年 6 月 10 日／9800 日元

虽然在画面、音乐、攻击判定等方面与街机有区别，但玩起来的感觉还是《街霸 II》。这个时期已经出现了在家练习了之后再到游戏中心去玩的情形，相信国内的很多玩家都体会过这种经历吧。

至高

魄力的 16BIT
超级太空战斗机（PC-E CD-ROM² 版）
NEC／1990 年 3 月 16 日发售／6800 日元

家用机以 1 个画面就完美地表现了街机上 3 个画面所表示的内容，这样的技术真是让人感到吃惊。而且玩起来的感觉跟街机是一样的，游戏还对应杜比音效，能够听到如此优美的音乐真是托了 CD-ROM 的福。

至高

因为移植困难而一直放置着的传说游戏
REVILRAVIL（SFC 版）
NAMCO／1994 年 9 月 22 日／6300 日元

1983年就登场的街机版因为硬件自身的特殊构成，所以在很长一段时间内都没有被移植，经过10年，这款梦幻般的传说中的游戏终于移植！而且只移植给了 X68000。不过游戏内容虽然与街机一样，但其操作却有点困难。

这个时代的代表移植作

年	硬件	作品名	厂商
1987	X68000	太空哈利	MICOMSOFT
1988	X68000	龙魂	MICOMSOFT
1989	X68000	冲破火网 II	MICOMSOFT
1989	X68000	SUPPER HANGON	夏普
1989	X68000	A-JAX	KONAMI
1990	X68000	泡泡龙	MICOMSOFT
1991	X68000	BOSCONIAN	MICOMSOFT
1991	X68000	Q 版沙罗曼蛇	KONAMI
1991	FM-TOWNS	雷电传说	KID／SUCCESS
1988	MD	兽王记	SEGA
1989	MD	大魔界村	SEGA
1990	MD	冲破火网 II	电波新闻社
1992	MD	噗哟噗哟	SEGA
1993	MD	街霸 II'	SEGA
1993	MD-CD	忍者勇士	TAITO
1993	MD-CD	快打旋风 CD	SEGA
1988	PC-E	FIGHTING STREET	HUDSON
1992	PC-E	被遗忘的世界	NEC
1993	PC-E	街霸 II'	CAPCOM
1990	SFC	沙罗曼蛇 III	KONAMI
1993	SFC	龙虎之拳	G·A·R·

至高

使用扩张芯片实现多边形
VI 赛车（MD 版）
SEGA／1994 年 3 月 18 日发售／9800 日元

在MD上加上了芯片 SVP 后，AM2 将这款游戏完美地移植到了MD上，秒间 15 帧现在看来很一般，但那个时候确实相当惊人的，游戏也相当热血。

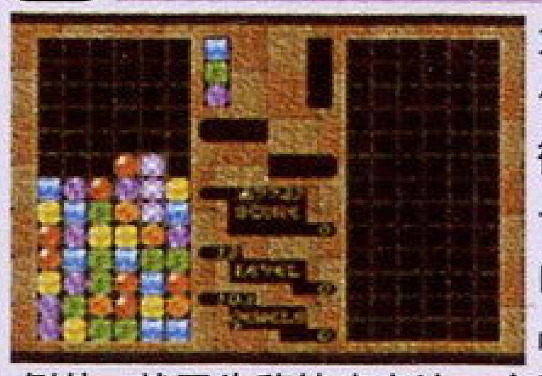
至高

毫无保留的移植第一号
饿狼传说 SPECIAL（NEOGEO 版）
SNK／1993 年 12 月 22 日发售／28000

虽说街机与卡带还是有一点点区别，但我们不得不承认SNK的家用机是最接近于街机的，说移植就可以马上移植，当然既然是卡带而且容量又是很大，那定价自然不菲，不过想象能以这种价格把一款格斗游戏带回家，也就觉得不是很贵了。

究极

要找不同处是很难的哟
对战方块（MD 版）
SEGA／1990 年 6 月 29 日发售／6300 日元



大家都知道 90 年代初家用游戏与街机存在差别是一直以来就有的问题，但是，《对战方块》确是一个例外。就因为移植度高这一个原因而购买 MD 的人也多了起来，MD 版还将街机版的 BUG 技也完全保留。另外，《噗哟噗哟》也是款难忘的游戏。

究极

仔细看，仔细感受！
深夜打击者（MD-CD 版）
TAITO／1993 年 5 月 28 日发售／7800 日元

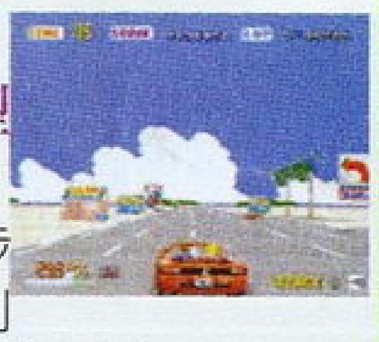
具有纪念性的一款作品，之前的街机版在日本全国只出货了303台，而这次突破硬件的移植可以说让FANS 感动不已，游戏第一眼看上去就非常吸引人，完美的操作感充分表现出制作人的敬业。

移植已经走在了从量变到质变的轨道上

成熟期

1994～1998 年
3DCG 时代帏幕的拉开
家用硬件超高的性能

将街机给你的兴奋带回家！
另外，移植中受人注目的游戏类型



这个时代已称得上是游戏的次时代了，无论是街机还是家用机都步入了 3D 时代。但由于在 SFC 等优秀的家用机上诞生了无数经典的原创游戏，所以，移植已经走到了消失的边缘。但是，这个时候，世嘉，并没有放弃这一块市场，它将最新的街机游戏移植到家用机，一下子就拓宽了市场。另外，在 2D 游戏的移植方面，画面比例、框架结构等甚至衍生到了即使是忠实 FANS 都没有注意的领域，土星的移植席卷计划，又再一次促进了移植事业的发展。

至高

MODEL2 的代表移植作
VR 战士 2（SS 版）
SEGA／1995 年 12 月 1 日／6800 日元

与 SS 同时发售的《VF》已经让世人感到惊讶了，但相隔一年之后，世嘉再次让我们看到了他们的实力，在相同机种上推出的《VF2》又一次让世界惊叹，虽说在画面上尚有些缺陷，但玩起来的感觉确实动感十足。

至高

完全移植＋α 就是从这里开始的
VI 战警 2（SS 版）
SEGA／1996 年 11 月 22 日发售／5800 日元

如果要把画面移植得跟街机一样的话，SS 的机能还是尚显不足，不过内容的完全移植已经是这个时代必然的东西，但是重视原创要素的加入也是从这个时候开始的，以后的移植作品或多或少都会有原创内容的加入。

至高

移植作的大集合
《NAMCO 博物馆》系列（PS 版）
NAMCO／1995 年 11 月 22 日／5800 日元

这个系列收录了 NAMCO 黄金时代的 36款作品，分为6张CD推出。当然，由于游戏平台机能的提升，游戏的品质会得到大幅度提高，不知道在玩这些游戏时玩家会有怎样的心情，找回过去的那份激情已经不是一件容易的事了。

究极

操作问题成为课题
山脊赛车（PS 版）
NAMCO／1994 年 12 月 3 日发售／5800 日元

真的可以以如此便宜的价格玩这么好的游戏？人们的脑海中逐渐出现这种问题，虽说这时已经有诸如方向盘之类的周边操纵器发卖，但规格还没有定下来，所以给人以不安的感觉。

究极

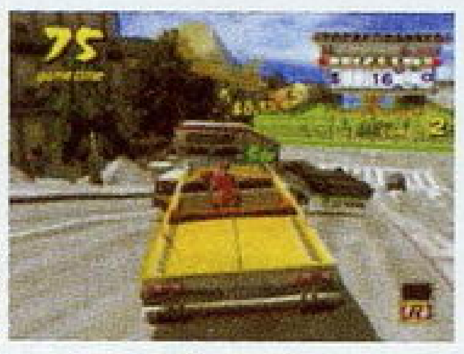
2D 游戏只能搭载扩张卡？
恶魔战士（SS 版）
SEGA／1995 年 11 月 22 日发售／6800 日元

关于2D游戏，已经发展到了一个几乎看不出差别的阶段，除了在动画方面有一些缩水之外，其他的都还算完美。之后由于又有扩张 RAM 卡的发卖，使游戏在读盘时间和再现度方面都得到了大幅度提升。

在家用机赶超街机的今天，移植，已经是过去的词汇了吗？

现代

1998 年～现代
街机与家用机终于使用了相同基板……
DC 与 NAOMI 采用相同基板，终于消灭了差距？



就像DC与NAOMI、PS2与SYSTEM256那样，街机与家用机在机能方面基本上达到了一致，而同时推出一系列的游戏也不会那么见怪不怪了；既然硬件相同了，那就不会说移植这个词了吧，而且现在有的游戏开始使用 VM，使DC与NAOMI联动。并且我们不要忘了有网络这个东西存在，这些都让移植这个词的概念越来越模糊。

至高

当代的移植之魂！
《灵魂能力》（DC 版）
NAMCO／1999 年 8 月 5 日／5800 日元

前作是 PS1 互换基板，而且获得极高的评价，当 NAMCO 在 DC 上推出续作，人们拿到游戏玩到时，立刻就被吸引住了。游戏以画面为中心大幅度POWER UP，加入了大量的家用机模式，可以说是至高的究极之作。（我在说什么呀……）

究极

与街机完全一样！
死亡之屋 2（DC 版）
SEGA／1999 年 3 月 25 日发售／5800 日元

有NAOMI与DC这两个姐妹联手打造的相同环境让该游戏成功实现了高速推出与完全移植。《能量宝石》也是一样，现在已经是完全再现街机作品的时代了。

后记：对于一款游戏每个人都有自己的美学：一个帅气的角色，一首动听的歌曲，一句令人感动的台词……只要是你认为它好，那它就有自己存在的价值。移植游戏同样如此，既然厂商要移植，既然有人会买，那就证明它有它的价值。不管有多少人说《VF4》的锯齿有多严重，或者说《格斗之王》的读盘速度有多么让人受不了，但是有FANS 喜欢它就很满足了。一个人的美学跟他天生的感性和后天的外界接触（包括受教育程度、认识世界的程度等因素）有很大的关系，我们不能将自己的意识强加在别人身上，就像你现在看的这个“特别企划”一样，你可以说这个“至高”的游戏是“究极”的游戏，那个“究极”的游戏是“至高”的游戏。这个“特别企划”的目的就在于此，毕竟游戏是给自己玩的，如果被游戏牵着鼻子走那岂不是很窝囊，你说是不是？

www.plumbook.cn

文：Gouki

前线狙击

DINO CRISIS 3

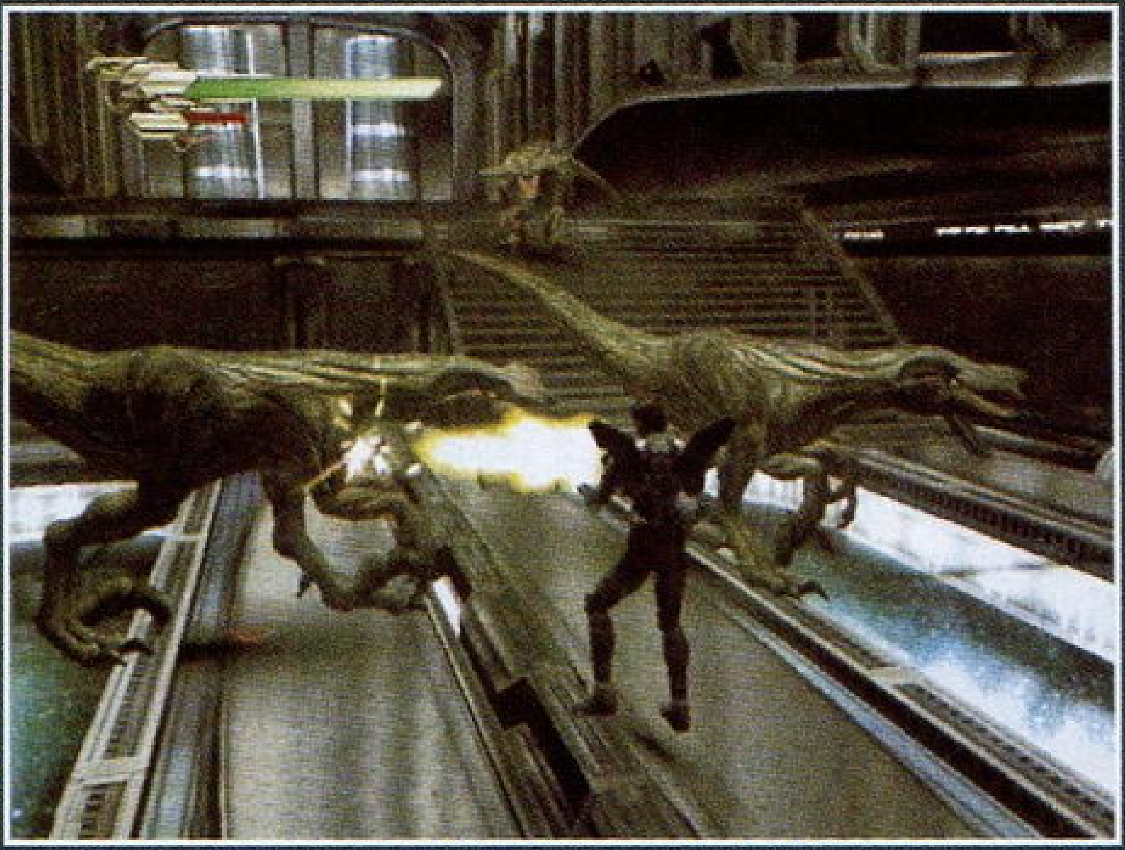
恐龙危机3

玩家期待许久的《恐龙危机 3》终于正式公开！仅从目前公布的画面我们就能看到本作的种种明显变化。游戏的平台是 Xbox，相信凭借 Xbox 的机能来演绎的恐龙将会有更加“令人发指”的表现。游戏目前的完成度是 40%，预计将在今年春季推出。是否“Only on Xbox”还请期待本刊的后续报道。

体验被史前巨兽追逐的极度恐慌！

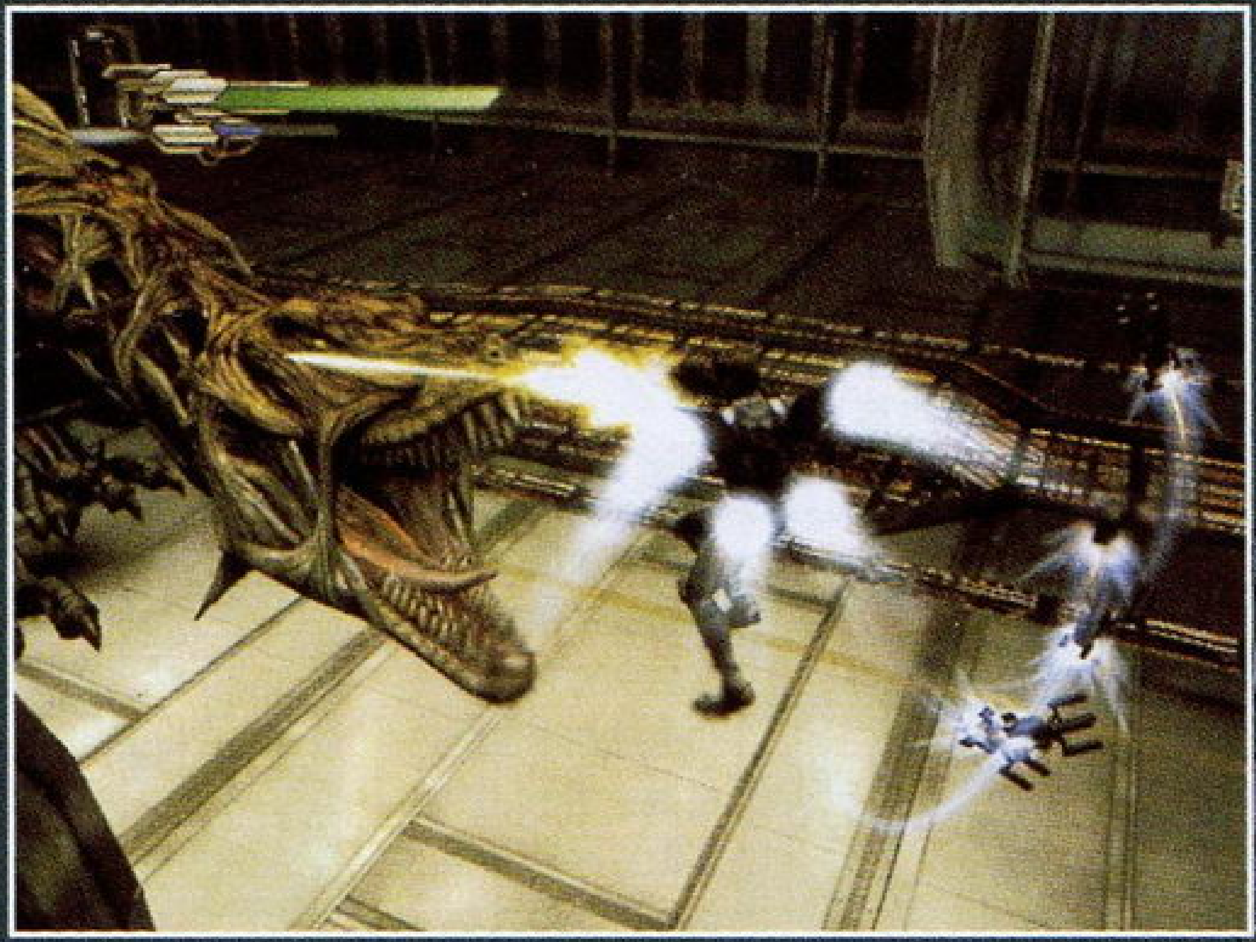
Xbox	CAPCOM	ACT	1人
	预定 2003 年春季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

事件：与龙同行的极限紧张！



▲帕特里克遇上了速龙群的攻击！采用逐个击破的战术吧。

主人公帕特里克将在宇宙飞船中遭遇巨大的恐龙！在最凶残的霸王龙（在前作中曾经出现的“超帝龙”是否会在本作中出现还是未知数）眼里，帕特里克也许和一根小树杆没什么两样吧！无论是速龙的敏捷、异龙的凶悍、尖嘴龙的狡猾还是霸王龙那十足的霸气……相信玩过前两作的玩家已经对恐龙的厉害之处有了一个比较全面的认识。宇宙飞船的空间虽然不算狭窄，但在一般的通道中塞进一只恐龙，空间狭小的紧迫感是可想而知的！



▲霸王龙的眼睛长在两侧，因此可以有效地利用它的视线死角对它进行强攻！

人物：帕特里克

姓名：帕特里克
年龄：25 岁
性名：男
身高：183cm
体重：72kg

本作的主人公。他希望用自己的手将这个世界变为一个没有犯罪、没有战争的和平世界，所以加入了S.O.A.R. 。巴特利克拥有极为优秀的视力和反射神经，不管移动速度有多快的物体他都能以最简单的动作将其击倒，使用新型喷射装备在“高速白兵战”中战功显赫，是一个优秀的士兵。

REVIEW

《恐龙危机》●PS●1999 年 7 月 1 日

军事孤岛上，KIRK 博士的研究成果“第三能源”失控，大量恐龙跨越时空来到现在，研究所与政府失去了联系，为此S.O.R.T紧急出动，前往孤岛查探真相。蕾吉娜所在的小队克服重重困难，终于在基地深处找到了KIRK 博士，却发现这一切竟都是KIRK 故意而为之的……

本作的基本构架与“《生化危机》系列”相同，除了与恐龙的战斗之外，解开游戏中各式各样的谜题也是非常重要的一个环节。游戏当中存在分支剧情，结局也有3个之多，整个游戏的难度也比“《生化危机》系列”高一些。

S.O.R.T：全称是Secret Operation Raid Team，秘密军事行动搜索部队。直属于政府情报部门，队员成员均具备潜入行动以及熟练操作电脑的能力。是一个少数精锐组成的“专家级”部队。

时间：西历2548年——遭遇异常事态

一艘 300 年前就断绝来往的宇宙移民船奥兹曼迪亚斯突然消失，对于这突如其来的变故，政府派特种部队S.O.A.R.到移民船上进行调查和拯救工作。S.O.A.R.乘坐搜查艇终于找到了奥兹曼迪亚斯，几名队员进入船内，但令他们惊讶的是这里到处都是凶猛的进化了的恐龙，为了寻求这异常事态发生的原因，队员们开始了调查……

▲奥兹曼迪亚斯号宇宙飞船的外观。

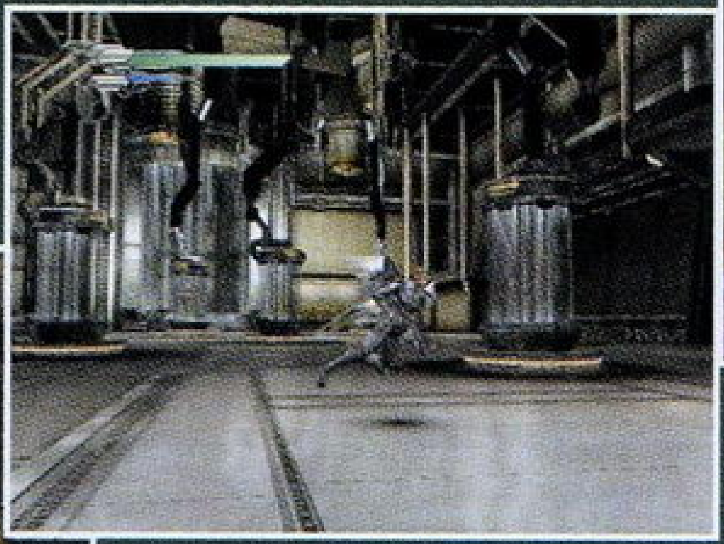
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

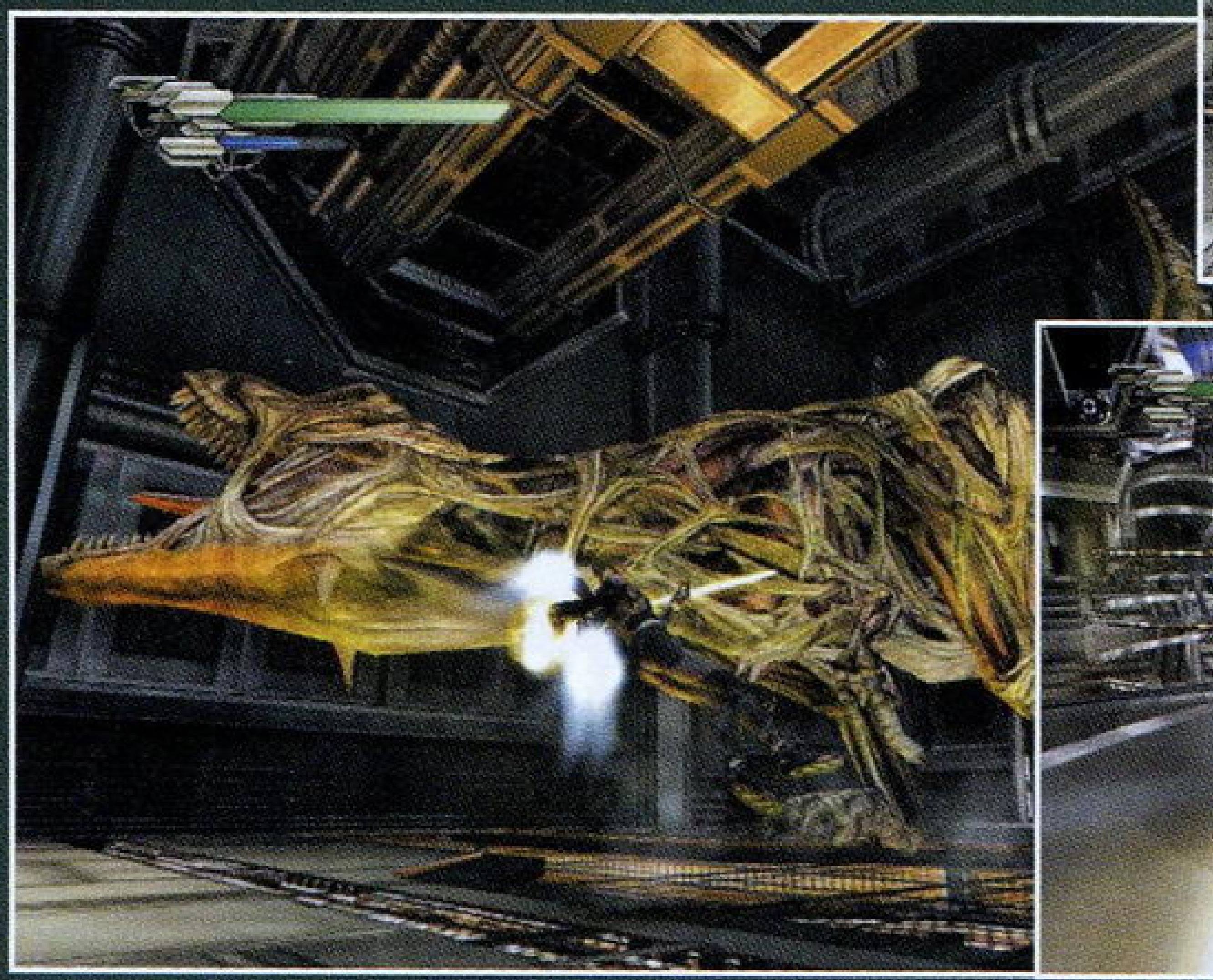
地点：这一次的战斗将在宇宙中展开！

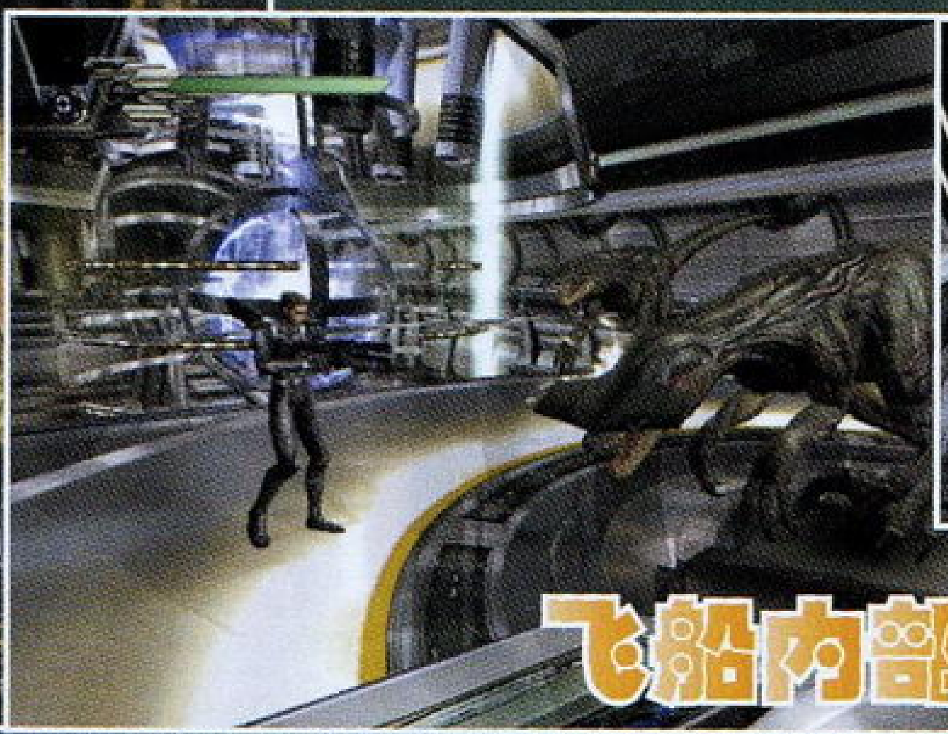
根据目前得到的情报，“第三能源”、“爱德华市”、“T.R.A.T. ”、“S.O.R.T.”、“时空转移”，甚至狄兰（Dylan）、蕾吉娜（Regina）这些《恐龙危机》的关键词在本作中也许都不会出现……于PS上推出的前两作的故事分别在军事基地以及史前森林中展开，而本作的主舞台竟然是与前两作舞台风格迥然不同的宇宙！在先进的宇宙飞船中为什么会出现恐龙这样的史前动物呢？这不由地让人联想起《异形》的剧情……事实上这样的剧情设定也算比较老套的了，不知道本作能否在剧情上有更出色的发挥？

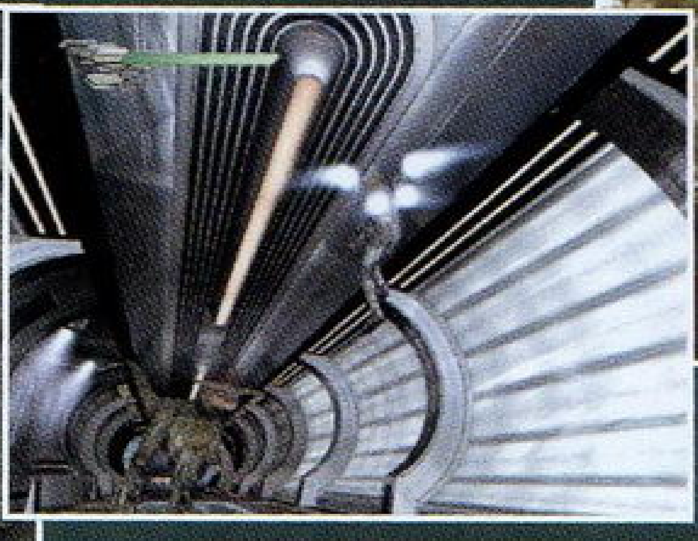
奥兹曼迪亚斯是一艘10km级的巨大宇宙移民船，内部有各种各样的设施，可以说是一个迷你城市。整个飞船共分为4个部分，每一个部分都能够进行一定程度的变形（？），实在是非常先进的科技啊。

▲老得不能再老的原始生物居然出现在如此先进的宇宙飞船内部，实在是有点匪夷所思。







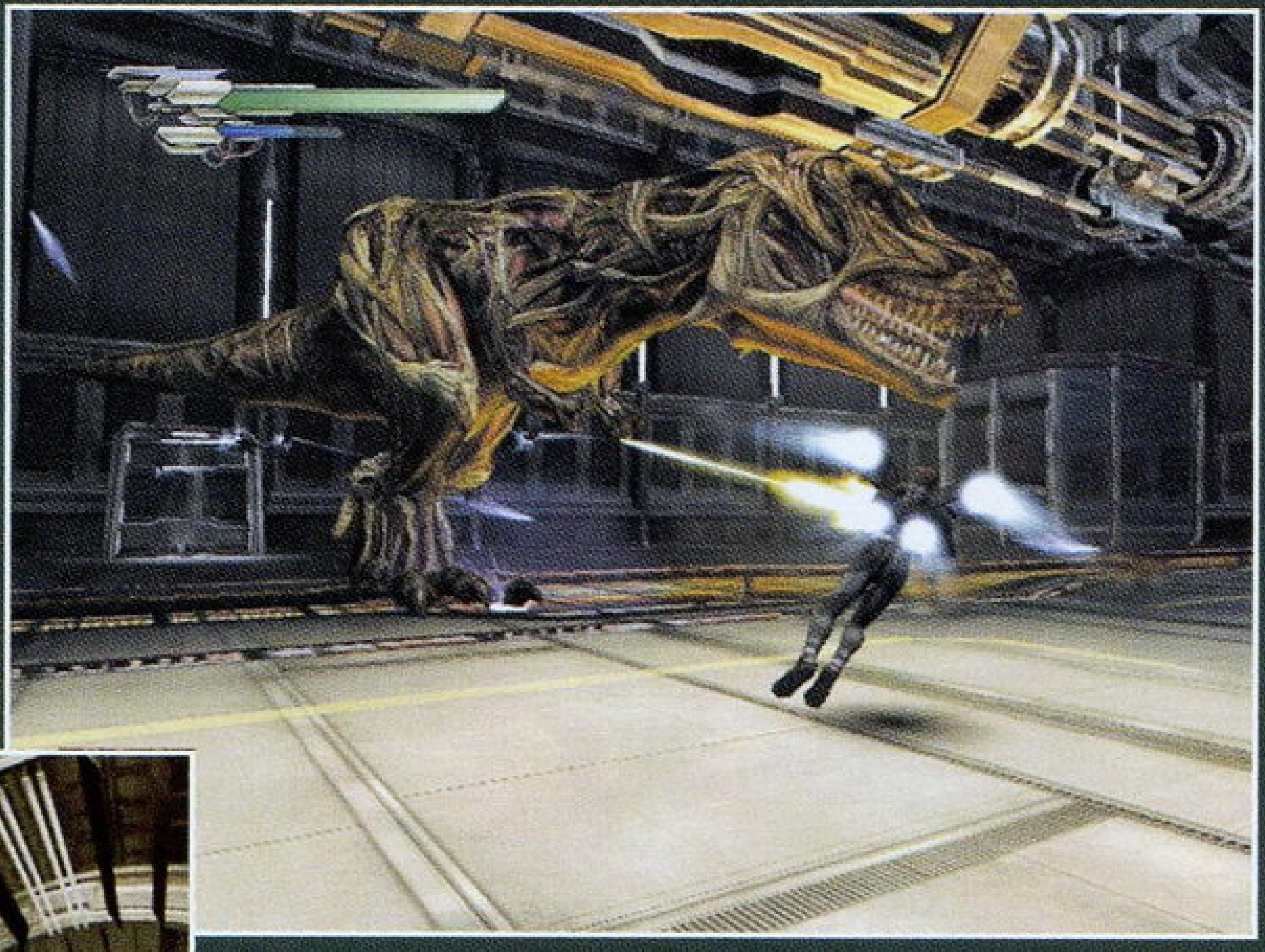


▲谜之装置？这个装置的作用是？有点像前作中的时空转送机。

飞船内部的设施非常先进，金属质感十足

装备：高机动力的喷射套件

本次将为大家着重介绍的是帕特里克背着的喷射套件（Burst Unit），这个套件能让帕特里克在与恐龙的战斗中不至于在机动力上吃亏。通过本次公开的画面我们可以看到，这个喷射套件能够帮助帕特里克进行全方向的快速移动，甚至包括在空中进行短暂的停留。绝不在同一个地方停留的时间超过两秒，这是对付这群反应迟钝的恐龙首要的生存法则。



采用灵活多变的游击战术！

▲霸王龙恶狠狠地扑过来，赶快利用喷射套件进行侧闪吧！据说霸王龙的脖子是它的弱点之一，抓紧机会攻击！

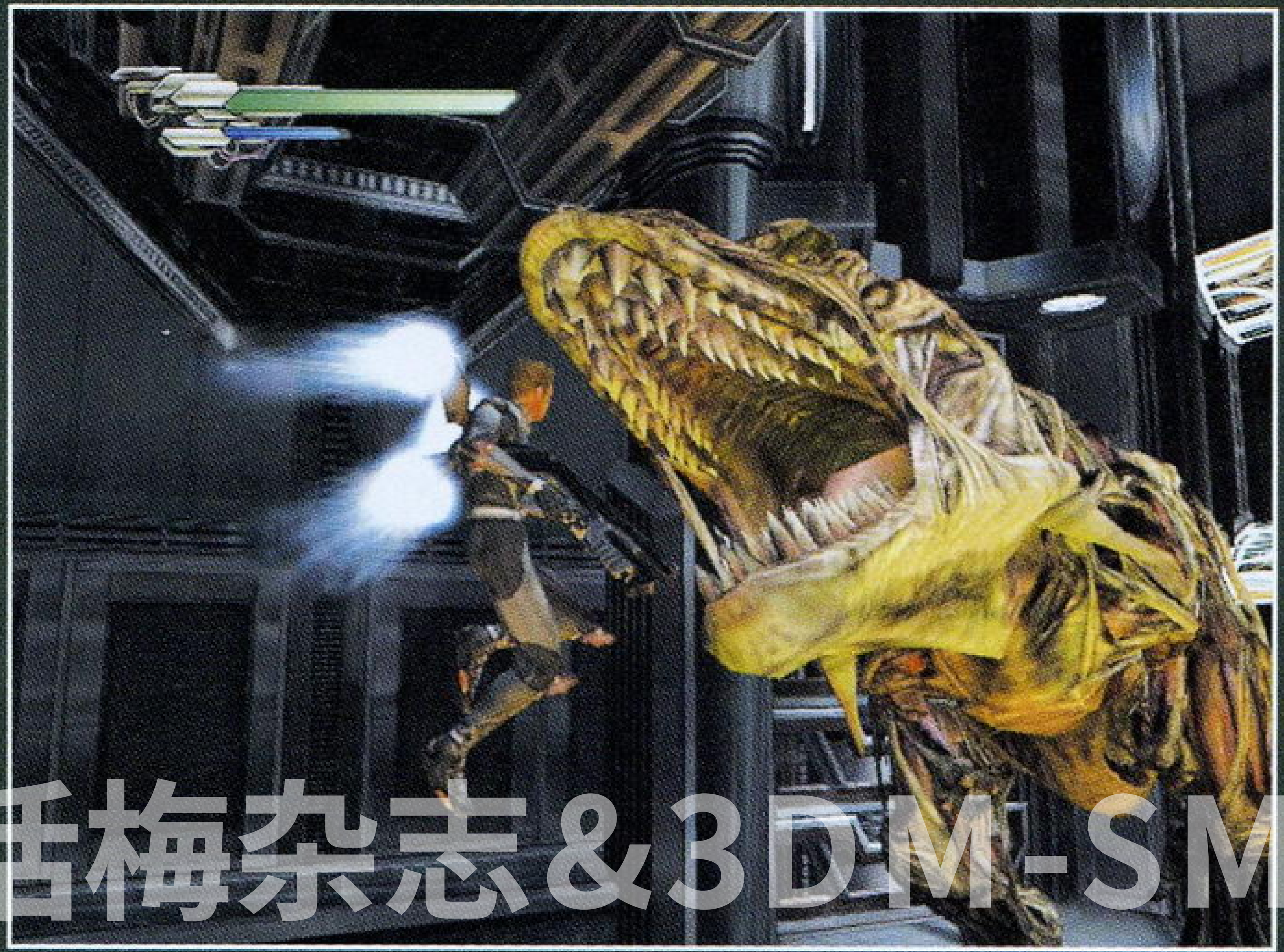
◀▼喷射套件能够让帕特克在空中进行短暂的停留，在对付体形巨大的恐龙的时候非常有效。

REVIEW

《恐龙危机 2》●PS●2000 年 9 月 14 日

故事发生在《恐龙危机》“第三能源失控事件”一年后，政府收回了“第三能源”，但是在继续的研究中，这种能源再次暴露出了它极不稳定的一面，并且这一次的情况更加严重——整个开发都市都不翼而飞，取而代之的竟然是一片茂密的原始森林……政府派出TRAT乘坐时空机器来到“另一个世界”，目的就是为了拯救陷入困境的居民以及回收第三能源的数据碟。

本作较前作更加强调动作要素，谜题部分被简化到了极致。如果说前作是体验被恐龙追逐的紧张感，那么本作就是让玩家一尝“恐龙大战”的滋味。本作的主角变为了狄兰（Dylan）与蕾吉娜两名。顺带一提，很明显，本作的故事并不完整，绝对需要续作的补完。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

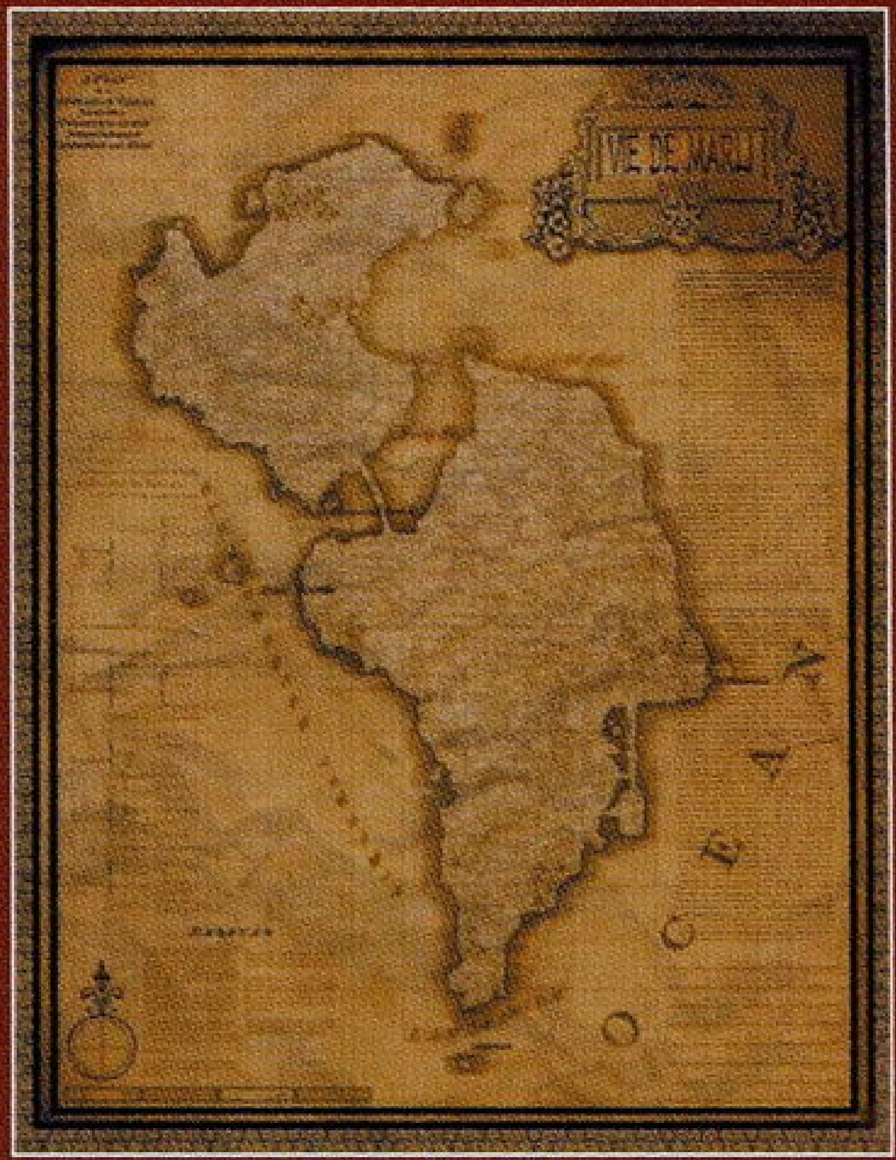
文：D·S

前线狙击

CAPCOM的超人气动作游戏《鬼泣2》近日除了公布大量的新要素之外，还推出了体验版给玩家试玩。看来等到游戏发售之后，又将掀起一场“鬼泣风暴”了！

这次故事的舞台就在一座被称为“圣与魔融合之地”的巨大岛屿——迪玛利岛上，该岛分为南北两个部分，中间只有一块连接的陆地，岛上包括城镇、工厂和遗迹等许多不同的场所。

说起迪玛利岛的渊源，是由于单一宗教的大规模扩展，各地原有的宗教被视为异端，失去了人们的支持，结果他们相继来到迪玛利岛，在语言和宗教的不断混杂之下，形成了这个岛的历史以及独特的宗教体系，相传由继承了诸神之力的“守护者”来保卫。



故事舞台——迪玛利岛

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	预定2003年1月30日发售		记忆容量未定
DVD-ROMX2	—		7800日元

关键性新角色登场！

除了男女主人公但丁和露西亚之外，近期官方公布的两位新角色同样给人眼前一亮的感觉，如果说《鬼泣》只是但丁唱独角戏的话，那这一次《鬼泣2》的世界观将大幅改良，人物之间的关系对故事剧情的构成将起到深远的影响。

艾利奥斯　野心勃勃的阴险男子

作为跨国企业乌诺波雷斯的首席执行官（CEO），为了公司的业绩而四处收购遗迹或建有古代建筑物的土地，因而受到来自各方面的媒体以及学术研究者的责难。另一方面，据说艾利奥斯在宗教与魔术文化方面也有很高的造诣。

▲究竟艾利奥斯四处收购遗迹或建有古代建筑物的土地的目的是什么呢？这个答案应该就是故事的核心了。

◀利用跨国企业的财力，试图破坏迪玛利岛的遗迹文明。外表阴险狡诈的艾利奥斯究竟是恶魔的傀儡还是最终BOSS呢？真是令人琢磨不透。

玛迪耶　斯巴达的老战友

她是曾经与但丁的父亲 p 传说中的剑士斯巴达并肩作战的“守护者”，同时也是露西亚的母亲，在露西亚很小的时候，便向她传授了各种格斗技和武器的使用方法。她不仅要培养露西亚成为出色的“守护者”，而且在露西亚成长的过程中都给予了各方面宝贵的人生教诲。

▲玛迪耶是个像谜一样的人物，难道就是她指派露西亚去帮助但丁的吗？

◀玛迪耶给了露西亚一种名为“亚鲁加纳”的道具，不知究竟有什么作用？

迪玛利岛的场所

工厂地带（Factory）

岛上的大型工厂，生产的产品不明，但里面有着各种熔炉般的巨型机械装置。

遗迹群（Ruins）

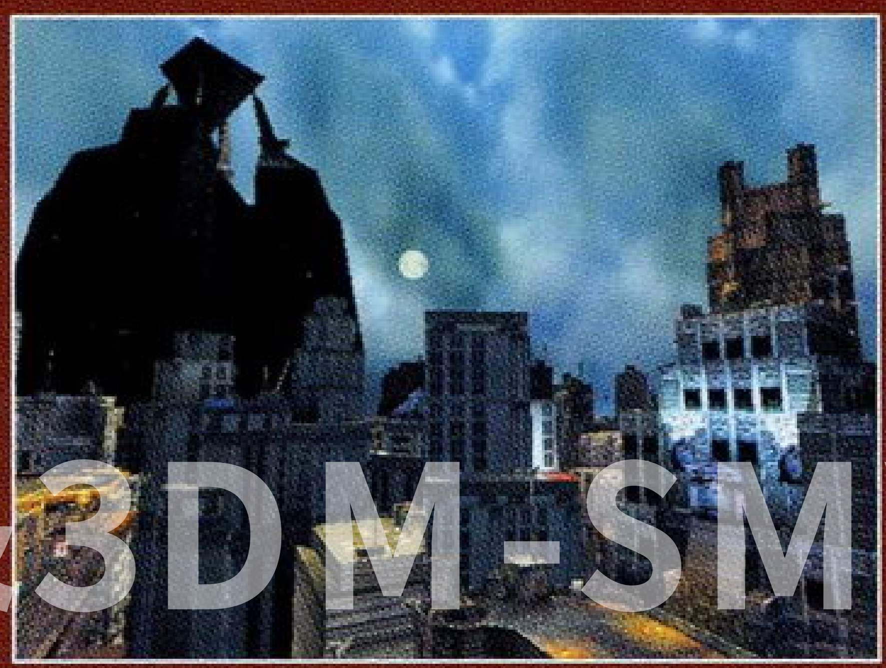
规模庞大的遗迹，充满了诡异的气氛，也是但丁和露西亚跟恶魔进行战斗的主要场所。

城镇（Lower Town）

岛上的一般居民居住和生活的中心，人口相当稠密。在城镇的一角还有教堂等设施。

都市(Upper Town)

高楼大厦林立的繁华商业区，但却给人一种冰冷的感觉，远处的大厦是否就是跨国企业乌诺波雷斯的总部呢？



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲饰物有左、中、右共3个空位，图片中饰物的中间和右边位置都装备了魔石。

新系统 DEVIL HEART SYSTEM

本作与前作中但丁只有两种魔人状态，但本作加入了新系统“DEVIL HEART SYSTEM”，玩家只要在“饰物”上装备不同的魔石，在发动DEVIL TRIGGER（变成魔人）的时候就会附加该魔石的效果，由此可以联想到装备不同的魔石，角色的能力将有不同的变化。

① AERIAL HEART 是拥有飞翔能力的魔石，装备后发动DEVIL TRIGGER，按跳跃键便可飞上高空，在空中按方向键和跳跃键可以自由飞行，这种技能可以用来飞到一些跳跃不到的地方。在空中按剑攻击键的话就会使用回旋飞剑。

②ELECTRON HEART是雷属性攻击的魔石，发动DEVIL TRIGGER展开攻击，无论使用剑还是枪攻击均会附带雷属性。相信随着故事剧情的发展还会取得其他属性的魔石。记得前作中初段取得的魔剑阿拉斯特鲁就是雷属性的。

部分魔石一览

体验版试玩报告

总体而言对《鬼泣》的操作相当满意的玩家，在玩《鬼泣 2》时可能会有一些不太适应。

首先是但丁的配剑利比利安增加了重量感，使得攻击时的速度有所减弱。剑与枪之间的攻击配合也比前作复杂了不少，尽管对流畅性没有造成丝毫的影响，但实际对玩家的操作技巧要求有所提升。由于体验版初期但丁就具有二段跳的能力，因此本作强化了但丁在空中进行攻击的方式，而空中的枪与剑的辅助攻击招术是空中踢，如果掌握熟练的话，但丁可以滞空相当长的一段时间。预计到了游戏后期，随着魔石种类的增加，但丁的攻击技巧还将大幅增加，让这款游戏真真正正成为一款完全的“超ACTION GAME”！

其次是移动和回避的改良使游戏的动作成分更强。与前作相比，新作中追加了一个特殊移动键。这个按键的作用不仅体现在但丁与敌人战斗时可以进行更灵活的回避，还可以借助跳跃达成特殊的移动方式。在前作中的滚动侧移是一种很安全的回避敌人攻击的技巧，但在实战中却因为难以控制好方向，使得一些初级玩家就此放弃。而新作中追加了特殊移动键后，通过与左摇杆进行相互组合，就连老玩家也必须重新适应才能够体会到其中的衍变了。前手翻和后手翻是突破敌人包围圈的技巧，在墙壁上行走的技巧也被细分为两种：一种是在墙壁上斜线移动然后侧身跳跃，另一种是在墙壁上垂直移动然后在空中完成后空翻动作，相信在一些狭小的场所内战斗的话，就一定会体现出这些新技巧的价值了。不过可惜的是，由于体验版太简单的缘故，使这些新技巧根本没有什么作用，即使用上也仅仅是摆酷而已。

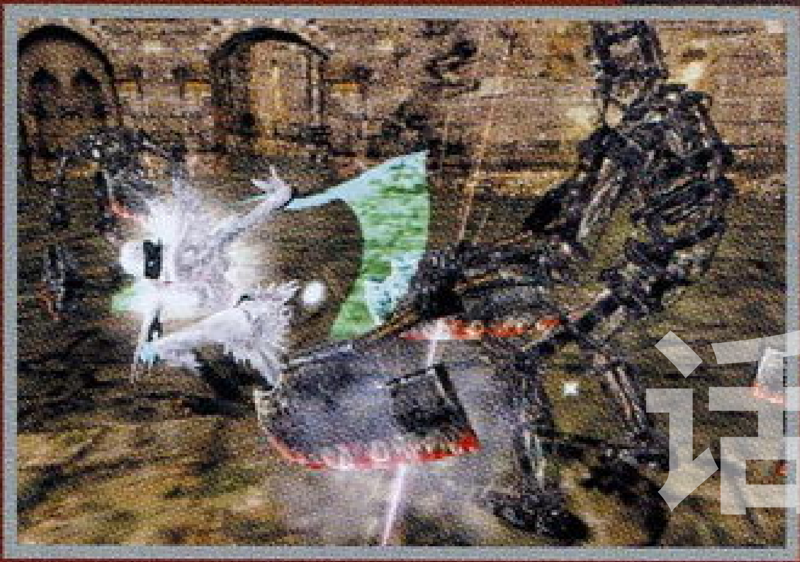
该体验版共分为两关，并且发生在迪玛利岛南端的城镇（Lower Town）和一座圣堂内。由于游戏画面采用全3D多边形的方式表现，视点的变化更加丰富，在战斗时无疑算比较体贴的设计。但画面的解析度与前作相比没有太大的提高，建筑物与敌人的多边形棱角处仍然有很明显的“锯齿现象”，这种情况在鸟瞰视点更加明显。在光源处理方面，可见制作小组还是花费了相当大的心思。黄昏笼罩中的城镇与圣堂内阴暗的光线处理均能令人满意。

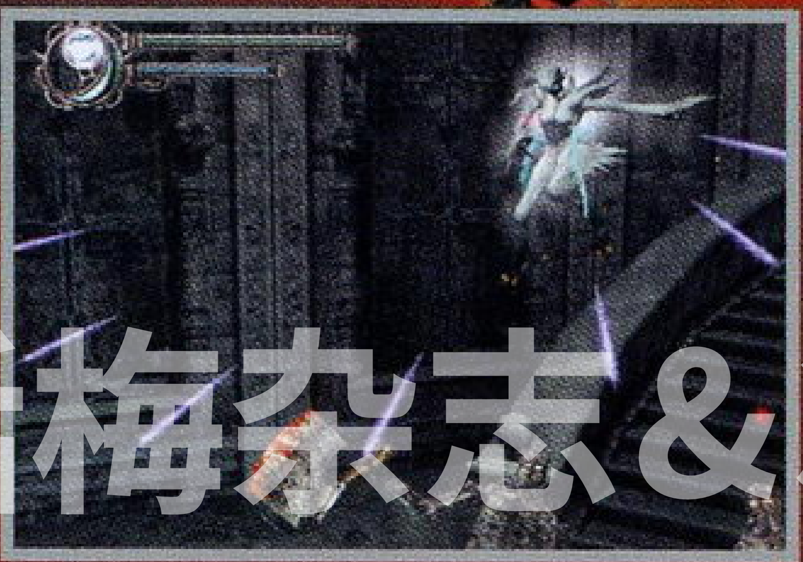
因为体验版中只能选择但丁一个人进行游戏，这一点与前作的体验版没有什么本质的变化，服装的设计比前作更细致，红色风衣的摆动感随着但丁动作的不同产生出许多变化。在造型方面最抢眼的变化就是但丁那一头银发随风飘动的样子太COOL了，无论是战斗部分中还是剧情部分中，即便是玩家从欣赏电影的角度去看，也是相当真实的，让但丁的霸气与冷酷得到了很完美的诠释，如果以前某些玩家是为了但丁这个角色而玩《鬼泣》的话，那这一次就更不能错过了！

该游戏的连击评价与一般的游戏不同，废除了连击数字显示而采用评语式显示。从高到低依次为“Show Time！”、“Are You Ready？”、“Bingo！”、“Come on！”和“Don't Worry”。刚上手的玩家一般只能打出“Come on！”或“Don't Worry”，但熟悉了攻击技巧之后，在敌人数量有保证的情况下，打出“Are You Ready？”以上级别的评价并不难。在笔者看来，从“Come on！”到“Bingo！”中间的连接时间最短，一般需要使用突刺（R1＋左摇杆＋△）取消挥剑的僵直时间，这样就可以保持一直攻击敌人的状态，连击评价自然也就会上升了。

总而言之，玩过体验版之后，《DMC2》的轮廓已经基本呈现出来，尽管还没有达到超出预想的精彩程度，但品质还是有相当保证的。随着发售日临近，制作小组会对游戏中的细节展开进一步的调整，希望《DMC2》成为PS2上首屈一指的动作类游戏的最佳选择！

▶作为“守护者”的露西亚也同样拥有变身的能力，相信这样设计是为了取得游戏时的平衡吧。请玩家千万不要小看变身后的露西亚哦！





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

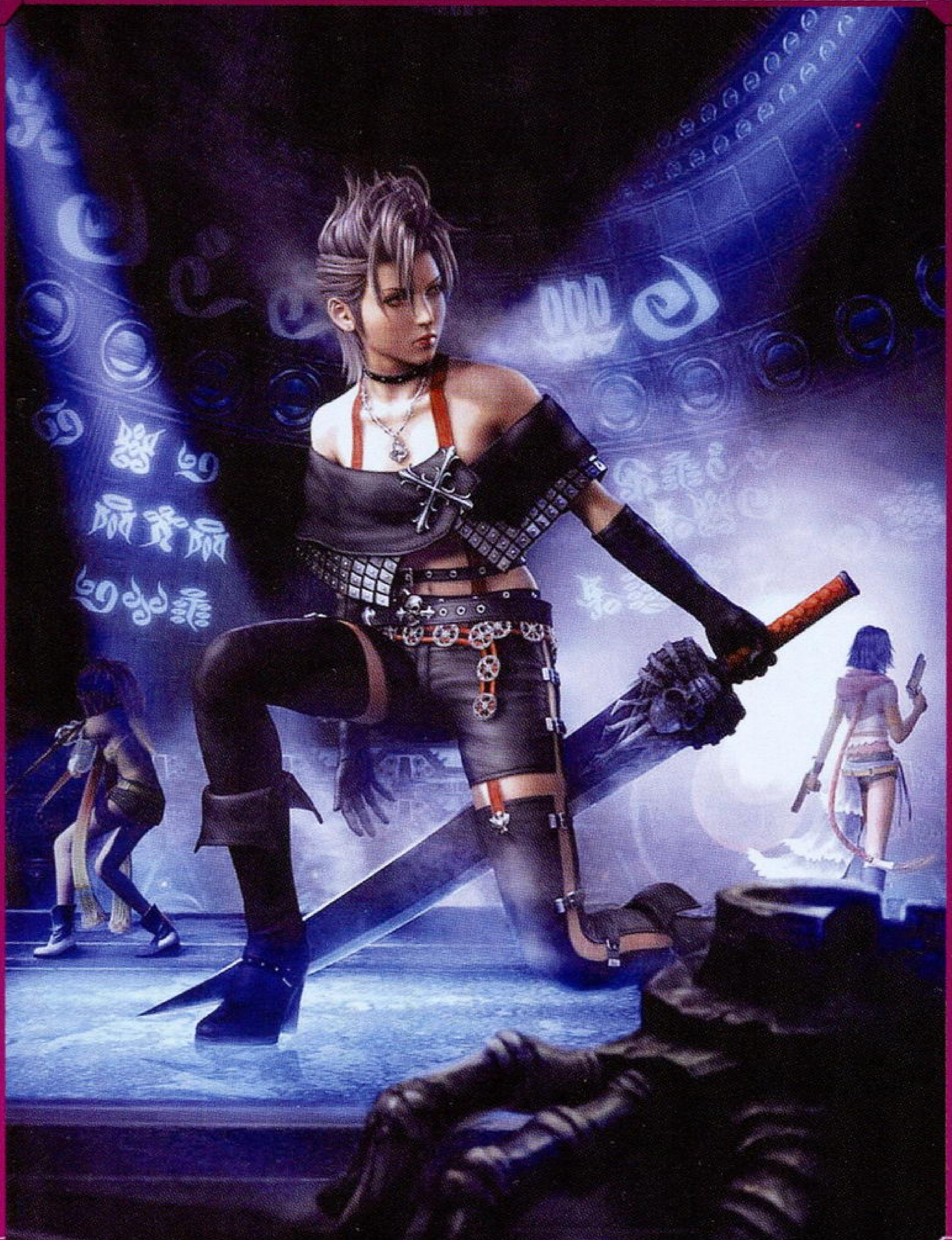
追踪报道第三回！

Gamehalo 影像收录

最终幻想X-2

前线狙击

自从《最终幻想X-2》(以下简称《FFX-2》)在9月份东京游戏展上让人惊鸿一瞥以来，游戏中第三位主角的身分就一直备受关注，虽然曾有人一度以为是《FFX》中的女性主角之一的露露，但结果这是一位全新角色——佩恩，请看本期详报。另外这次报道还将介绍部分战斗系统及备受瞩目的全新主题歌！



FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2

文：SOUL

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2003年3月13日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

第三位主角——佩恩（PAINE）

与尤娜、琉库不同，佩恩是本作的原创角色，因此她是最具神秘感的角色，其实她的黑色皮衣装束本身就给人以神秘的感觉。佩恩也是一位晶球猎人，而且她早在尤娜与琉库之前就已经加入了晶球猎人组织“海鸥团”，也许因为同在“海鸥团”，佩恩才与尤娜等人成为同伴吧。那么究竟她为什么会加入“海鸥团”？她有着什么样的过去呢？这些连尤娜与琉库都不清楚。

▲佩恩正在以阿尔贝多族的语言说话，那么她很可能以前与阿尔贝多族有瓜葛。

▲佩恩：“我尊敬你们，信赖你们，把你们当作同伴，这样也不行吗？”

佩恩

18岁，手持单手剑，显然是一名剑士，表情冷酷。眼睛为红色，身上还佩带着很多银饰。手上所持的大剑竟然直接以骷髅头为装饰品。

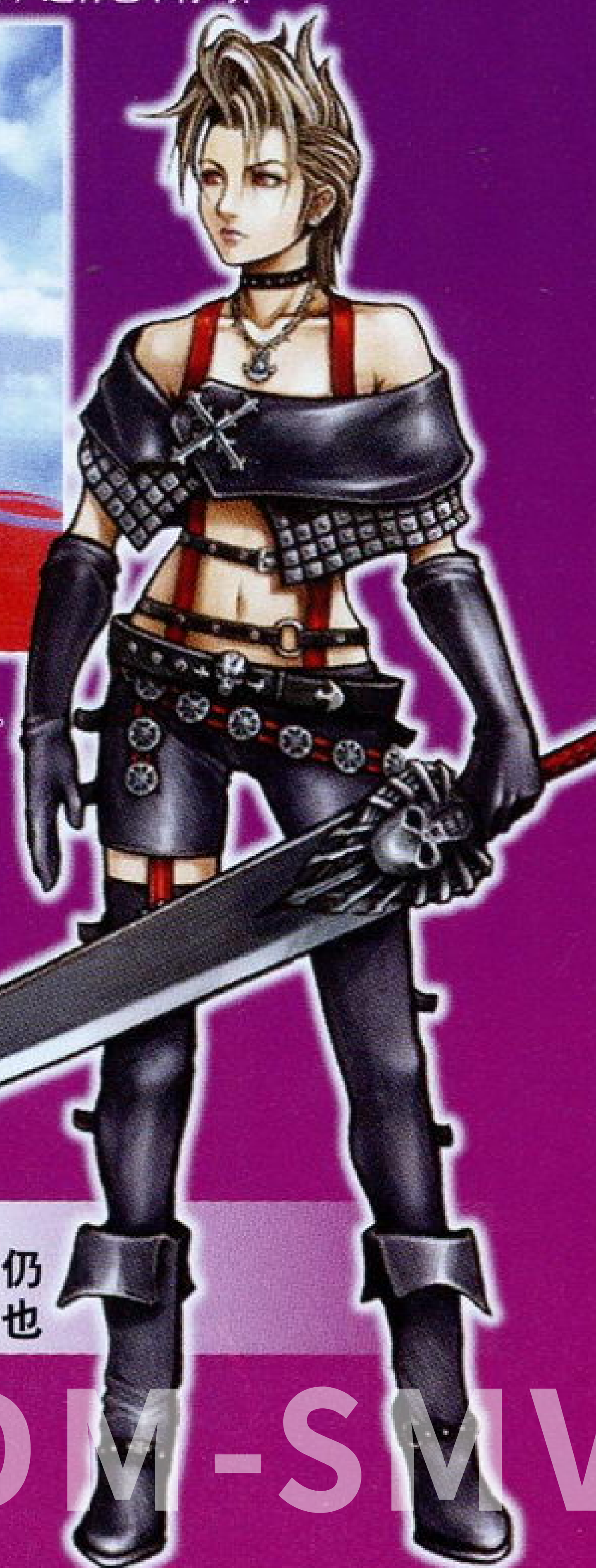
佩恩的声优

《FFX》中，大部分配音演员都是演员出身，而不是专业的声优。但本作佩恩的配音者却选用了日本声优界极具知名度的丰口惠美。丰口惠美曾参与过众多日本动漫、游戏的配音工作，如近期的TV动画《机动战士高达SEED》、人气游戏《真爱物语3》及《向北》等等作品都可以找到她的声音。

▲“一直以来都在追寻着过去……”佩恩的台词意味深长。

▲佩恩：“老是要这样做，就没有人不做这种繁琐的礼仪吗？”佩恩无视俗套的规矩。

▲注意图中人物的身体都铺上了场景色，有光源处理的画面就是漂亮！



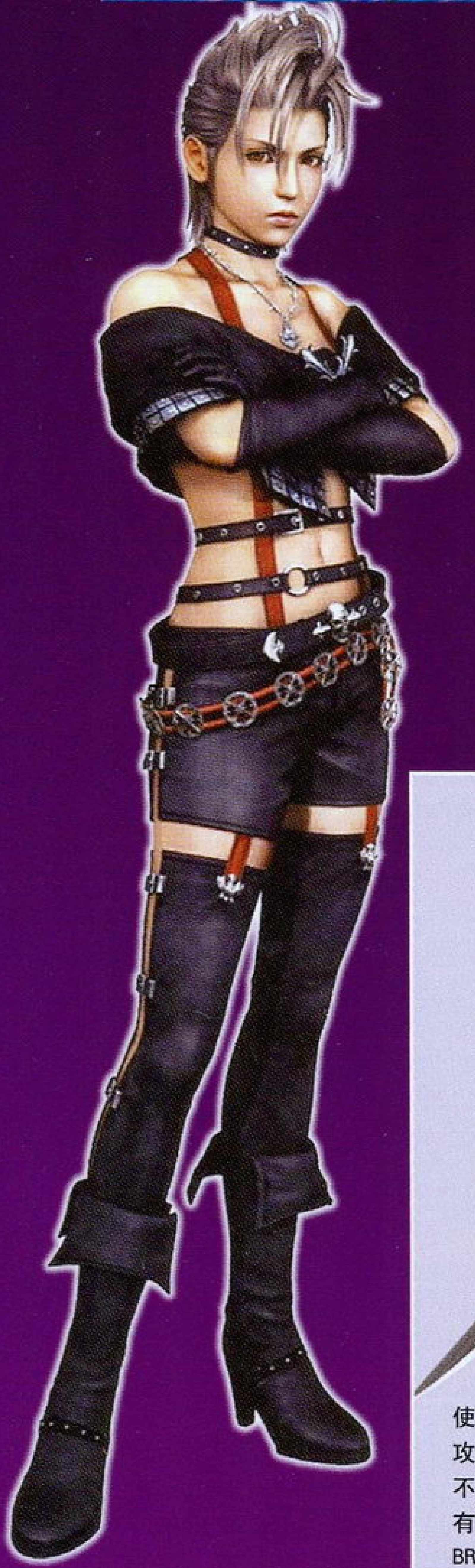
角色设计仍为野村哲也

三位主角已经全部公布完毕！

DM-SMV
www.plumbook.cn

部分战斗系统公开

早在我刊于总第68期所刊登的制作人访谈时，北濑佳范就说过：“本作的战斗系统是从零开始重新做起的。”鸟山求更谈到：“战斗方面，《FFX-2》是‘《FF》系列’的总结。”那么到底本作的战斗会是什么样的呢？这次就为大家公开部分战斗系统。



★着装系统（DRESS UP）

《FFX》中共有7位主角，战斗中可以让玩家随时更换角色。而本作中固定只有3位主角，战斗中也都一起出场了，虽然不能像《FFX》时那样更换主角，但本作却提供了让战斗更为丰富的“着装系统”。其实这里的“着装系统”就相当于以往“《FF》系列”曾经出现过的“转职系统”，只是说法不同了。换成不同的服装之后，除角色所使用的武器不同以外，角色的能力也有相应的变化。转职虽然是老系统，但放在战斗中能够随时进行转职就完全不同了，这样战斗将拥有更高的自由度、更高的战略性。

▲尤娜的战士装！注意尤娜手上的那把剑与《FFX》中泰达的第一把剑非常相似。

在可换的服装种类上，并不是一开始就可以换成任意的服装，要想换成什么样的服装就必须得到相应的服装晶球。目前已经确定基本的服装除了“枪客”、“战士”及“盗贼”外，还包括“歌姬”。

▲首先在尤娜可以发出指令的时候，按下L1键进入换装画面。（画面左下角有提示）

▲在换装画面中选择“战士”。

▲尤娜四周出现五彩光芒，变身开始。

▲前一种服装的武器悬浮在尤娜面前。

▲一道光环笼罩着穿过尤娜，现在尤娜的上半身已经“变身”完成。

▲“战士”服装专用的武器——剑以尤娜脸部特写的形式出现了。

▲最后架起剑式再摆一个完成POSE！

3人的初始服装

战士：使用近战武器——剑的服装。在攻击力及防御力方面较有优势，不过魔力及魔法防御力较低。具有下降敌人防御力的“ARMOR BREAK”等特技。

盗贼：该服装的最大特点就是可以让角色什么都能盗取。攻击力及魔法力比较低，不过行动速度却是所有服装中最高的。在执行“攻击”指令时，盗贼能够直接造成2连击。

枪客：能够用远距离攻击武器枪进行攻击的服装。具有“QUICK TRIGGER”（即“快速扳机”，能够做出连续攻击）及“GUN PLAY”（即“耍枪”，无需发动时间）等能力。

尤娜变身过程

右边就是尤娜变身过程的连续画面。图2中我们可以看到各服装（职业）是用象征性的图标来表示的，如剑刃表示“战士”、手枪表示“枪客”、宝箱表示“盗贼”，最下方的音符自然就是指“歌姬”了，服装选择其实还会有很多分支，不过那也许就需要得到很珍贵的晶球才能实现吧？

换装的过程并不复杂，也不会临时搭起一个更衣室什么的，（笑）而是像《美少女战士》动画那样，在一阵绚丽的光芒下“变身”成其他的服装的，其过程也很具有表演性，“变身”可是本作的大看点之一啊。

★ATB系统的进化形态

本作的战斗系统中，将会重新引入“《FF》系列”的招牌战斗系统——ATB系统（ACTIVE TIME BATTLE）。也就是说，战斗中各角色都会有一条依不同的速度蓄积的时间槽，时间槽蓄满之后就可以进行行动了，但本作的ATB系统却又与以往的ATB有不同，因为本作中即使其中一位角色正在行动，其他角色也照样可以开始行动。

不同指令的发动时间不同

选择完不同的行动指令后，接下来角色发动指令的时间是不同的，如果选的只是“使用道具”的指令，那么该指令很快就可以被执行。

▲首先是先等绿色的那条槽蓄满，这样就可以发出指令，这里佩恩选择了“剑技”指令。

▲接着是指令的执行，这时佩恩的时间槽变为紫色，紫色槽蓄满之后佩恩就发出剑技了。

▲琉库选择的是“使用道具”指令，注意紫色时间槽要短得多。

www.plumbook.cn

连击系统

本作中的时间模式分为两种，一种是“Active Mode”（动态模式），一种是“Wait Mode”（等待模式）。“Wait Mode”下时间是停滞的，而“Active Mode”下时间是正常流动的。而本作中，除了一些特定的行动不会占用时间以外，其余的大部分行动或指令都是要占用时间的。如角色换装的过程，就属于“Wait Mode”，而一般的使用道具及各种攻击指令，都属于“Active Mode”，也就是说，在其中一个角色的行动过程中，另一个角色也是正在行动中的。有了“Active Mode”，那么几个角色同时行动就有了可能，本作的连击系统也因此有了更多发挥的余地。

▶“枪客”的“QUICK TRIGGER”特技发动，这时快速按R1键就可以直接实现连续攻击。

3人同时攻击在本作中成为可能！

▲佩恩先发动了“POWER BREAK”（敌攻击力下降）指令，接着琉库输入了“盗取”指令。

▲接着佩恩发动“POWER BREAK”特技，琉库的“盗取”因为发动时间短，也紧随其后执行。

▲这时尤娜也可以开始输入指令了，她选择了“QUICK TRIGGER”指令，该指令也可以马上被执行。

▲在佩恩执行“POWER BREAK”、琉库执行“盗取”的同时，尤娜的枪技也发动了，3人同时攻击达成！

再度探索世界观

★海鸥团任务之一“贝贝鲁突入大作战”

《FFX》中，斯彼拉世界里最大的都市、剧情里尤娜与西莫亚举行婚礼的地方就是——“贝贝鲁”，贝贝鲁同时也是艾本寺的总部所在，它就像是一座堡垒一样悬浮在空中，这是《FFX》中最华丽的场景之一。虽然《FFX》的故事已经结束了，但贝贝鲁似乎还有一些秘密未被揭露。本作中晶球探索任务中的一关就是“贝贝鲁突入大作战”，这次能从贝贝鲁发现到什么呢？似乎这次贝贝鲁之行与《FFX-2》的主线剧情关系密切，而且也会有更多关于泰达行踪的线索……本期Gamehalo光盘《FFX-2》的影像中就有一大段发生在贝贝鲁的，请大家仔细欣赏。

▲任务选择画面，贝贝鲁这一关就是要探明机械兵器“维古纳刚”是否存在。注意画面右上角，故事的级别为第2级，这是什么含义？另外还显示着完成度为35%，是指整个游戏流程的完成度吗？

▲好巨型的机械建筑啊，艾本教虽然对外禁止使用机械，但却在自己的总部贝贝鲁中设有这么多精密的机械，贝贝鲁到底隐藏着什么？

▲“有那家伙影像的晶球会不会就是在这里拍成的吗？”原来琉库判断那个记忆晶球中泰达所被关着的地方就是这个贝贝鲁寺院！

▲寺院中不知被什么人破坏了一个巨型的破洞，难道这就是维古纳刚的威力吗？维古纳刚到底是什么呢？

▶佩恩：“维古纳刚……真的是在这里吗？”注意，画面中还出现了本刊总第70期所介绍过的卢璞兰团的成员之一萨诺，他为什么也出现在这里？卢璞兰团的人与海欧团的人都出现在了这个是非之地……

本作主题歌由幸田来未演唱

从《FFVIII》开始，“《FF》系列”就离不开主题歌了，（MMORPG《FFXI》除外）目前《FFX-2》已经确定了主题歌，主题歌共有两首，分别为《real Emotion》及《1000の言叶》（译为《千言万语》），歌曲的演唱者是日本乐界的超级新人——幸田来未！

第一首歌《real Emotion》是一首以《FFX-2》的世界观为题材歌词的快节奏流行歌曲，第二首歌《千言万语》则是由本作的剧本写作者野岛一成作词的一首民谣歌曲。

演唱者幸田来未小资料

幸田来未出生于1982年11月，2000年底她18岁时在美国以《TAKE BACK》（《原来的我》）出道，出道歌曲一登场就排名美国BILLBOARD综合榜第19位，证明了幸田来未嗓音的实力。之后幸田来未在日本迅速窜红，逐步树立起“实力派女歌手”的地位。幸田来未的嗓音以成熟内敛的浑厚为特色，她的歌曲以R&B旋律为主，这次为《FFX-2》献唱将进一步巩固她的事业地位。

★瓦卡与露露

他们两人在经历过《FFX》中的一番冒险后，终于走在了一起，成为一对夫妻，现在就在比塞德岛上幸福地生活着。其实早在《FFX》中他们的情侣关系就有所披露，瓦卡与其弟两人都同时喜欢上了露露，但瓦卡的弟弟却战死于与“辛”的作战中，瓦卡与露露的关系也陷入“冰河期”……

▲露露现在已经怀了瓦卡的孩子，很快就会成为父亲的瓦卡正在向尤娜和琉库等人“咨询”相关问题呢，不过好像她们也很迷惑的样子。

▲一天，瓦卡没有向任何人打招呼就突然离开了比塞德岛，露露也担心了起来。根据露露的回忆判断，瓦卡似乎是去了某地的一座洞窟了。

运梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

梦境之恋

文：D·S

PS2	NAMCO	AVG	1人
	预定2003年春季发售	—	记忆容量未定
DVD-ROM	—		售价未定

以开发“《铁拳》系列”、“《山脊赛车》系列”以及“《传说》系列”而闻名的游戏厂商NAMCO，最近向玩家宣布将要制作一款3D美少女恋爱育成游戏，可以预见这是NAMCO挑战游戏类型新领域的尝试。一般来讲，美少女恋爱育成游戏的最大卖点就在于其人设与剧情是否吸引人，凭借技术实力称霸家用机游戏领域多年的NAMCO究竟此次将有如何的表现呢？让我们一起在这款游戏中寻找答案吧！

故事背景

故事主人公三栗智和本来是一名平凡的中学生。在他16岁生日那天，智和做了一个奇怪的梦，梦中的智和利用身体内的神奇力量帮助了一名孤军奋战的少女，她给予了智和一种不可思议的力量，结果一起将眼前的敌人击退……当智和一觉醒来却发现梦中的少女就睡在自己的身边！（D·S：虽然比较老套，但仿佛总能满足男性玩家的“野望”）从此在现实世界中过着正常人的生活的同时，智和还需要在梦境中与身边的少女们并肩作战……

MONE

智和在梦境中遇到的少女，年龄和身分都是一个谜。性格直率，将曾经帮助过她的智和看作是自己“命中注定的人”，因此而产生爱慕之情。来到现实世界后竟然迷上吃果冻布丁与看电视。

吾妻美月

主角三栗智和的同班同学，与智和同样都是16岁，是一位不论学业还是运动，甚至是家务事等各方面都十分优秀的开朗少女，周围“密布”暗恋她的男孩子。兴趣是看电影与收集小饰物。(美月穿的裙子与《刀魂》中索菲蒂亚的是何等相似。)

千条七濑

她是智和所寄宿的千条家的长女，年龄22岁，可以视作“智和的姐姐”。外表文静端庄，性格也同样非常单纯，擅长处理各种家务，目前与智和在“同一屋檐下”过着平静的生活。

千条九叶

千条七濑的妹妹，是一名14岁的中学生。由于双亲工作的关系，长期与父母在国外生活，因此对于快餐尤其喜爱。她的性格开朗，但是对智和却显得非常不客气，有很严重的情绪化表现。

弥弥子

智和在街上遇到的神秘少女，年龄和身分与MONE一样都是个谜。经常提出一些古怪的问题，看来智和在寻找这些问题的答案的时候也会逐渐了解到梦境中所发生的那些事件的缘由。

3D人物的动态表现

人物丰富的面部表情与《心跳回忆3》里的角色很相似，体现出制作小组对挑战创造“少女自然美”的技术追求，此外在这款游戏中，还增加了主角与女孩子之间的“TOUCH系统”，虽然不太清楚具体的作用是什么，但相信是美少女恋爱育成游戏中一项难得的创新吧。

冒险与战斗

游戏由现实世界中恋爱生活的AVG部分和梦境世界中冒险战斗的RPG部分构成。在战斗中需要主角智和指挥5位女主角，但具体的系统暂时还没有公布。但可以预计将会同智和与女孩子们之间的好感度有关，从而影响该角色在战斗中的表现。从目前公布的战斗画面来看，各女主角都将拥有战斗服，并装备有独特的武器，想来在“制服文化”严重泛滥的日本，这些要素都似乎已经成为一种定式，NAMCO也只好依照玩家的“恶趣味”来制作游戏了，实属无奈。

战斗部分仍然是游戏中不可缺少的环节，不过想来难度应该很低。

计梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

前线狙击

鬼武者 Onimusha Tactics

鬼武者 战略版

《鬼武者》登陆GBA A·AVG变S·RPG

GBA	CAPCOM	S·RPG	游戏人数未定
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
卡带（64M）	–		售价未定

COPCOM的人气作品"《鬼武者》系列"最新作竟然登陆GBA，而且类型变成S·RPG，实在让人大跌眼镜。游戏舞台仍然是纷乱的战国时代，玩家扮演的是名叫王仁丸的年轻鬼武者，同样是为了打倒幻魔王——织田信长而开始了自己的旅程。虽然主人公和故事都是原创的，但是前几作出现过的角色如杂贺孙市、安国寺惠琼等同伴同样会在此作登场，至于前两作的两对男女主角这次能否现身目前还不得而知，不过可能性极大。好了，不多说了，还是先来看看这款新类型的《鬼武者》吧。

STORY

幻魔，本是一种常年生息的地下的魔物，但是有一天，他们开始不断出现在地上，并且不断残杀地上的生灵，那是因为，他们的首领——幻魔王——织田信长的出现，为了构筑地上的幻魔帝国，织田信长纠集手下大量的幻魔开始向日本发动侵略……

山林中出现一个不断奔走的身影，那是继承了鬼一族血统的年轻鬼武者王仁丸。本来在各地流浪修行剑术的他，突然接到了他的师父，也是伊贺的头领，百地三太夫的急报，要他立刻返回伊贺。但当王仁丸马不停蹄地赶回到伊贺时，出现在他眼前的却是已经攻陷伊贺的幻魔军队……

幻魔王 织田信长

日本史上最有名的大名，被称为"第六天魔王"。早已死去的他现在已化身为统驭幻魔大军的幻魔王。

幻魔石

在以往的系列中我们经常看到"力石"和"鬼石"，而这次的游戏会出现一种叫"幻魔石"的道具，不过幻魔石可不像"力石"和"鬼石"那么珍贵，游戏中它们随处可见，在战斗中只要打倒敌人就能得到。幻魔石分很多种（从目前公布的情报看至少有9种），它们最大的用途就是制作道具，将不同的幻魔石合成后就能得到不同的武器或防具。

▲在战场上打倒敌人后还能够吸魂，同以往的系列一样。

▼在大地图画面，也就是整顿画面，玩家可以进行幻魔石的合成，制作各种道具。

▲武器或防具的合成不仅需要幻魔石，还需要合成方法，合成方法会从不同的场合得到。

王仁丸

本作的主人公，继承了鬼一族血统，脸颊上有一道血红的印记。

▲王仁丸的特技——修罗之吼

队伍编成

每战开始前的整顿画面少不了给人员进行编成，此时可以给角色装备道具、强化武器、选择出战角色等。主人公肯定不会孤军奋战，许多个性丰富的同伴会与主角一起战斗，所以要给他们装备合适的武器和防具。另外，同以往的系列一样，武器和防具可以通过魂来强化，而魂也是通过打倒敌人后吸收得到的。

▲一个角色最大可以装备包括武器、防具在内的10件物品。

▼战斗前要慎重选择出战角色，看起来同伴还是很多的。

朱刃

谜一样的女剑士，经常出现在王仁丸最需要帮助的时候。

▲朱刃的特技——风刃乱舞

胧

王仁丸的妹妹，也继承了鬼一族的血统。

战斗

▲这是人物行动菜单，全都用汉字表示。

从下面的画面很容易看出，游戏采用了《皇骑》式的战斗系统：地图有高低差效果，战斗时不切换画面而直接在地图上表示，甚至连表示人物移动范围的颜色都与《皇骑》的一样，或许有的人开始担心游戏的系统会不会也像《皇骑》那样深奥和繁琐，其实对于这点大家应该放心，游戏中的各种状态画面以及系统菜单都一目了然，简单易懂，丝毫没有繁杂的感觉，很容易上手。

▲游戏同样有地形效果的概念，会对攻击、防御产生影响。

www.plumbook.cn

文：LIKY

テイルズ オブ ザ ワールド ~サモナーズ・リネージ~

世界传说 召唤士之血统

GBA (64M)	NAMCO	S·RPG	1人
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
	—		价格未定

“《传说》系列”最新作再次降临GBA！

《世界传说 换装迷宫》的发售不过两个多月，GBA上又有新的《世界传说》公布，这款名为《世界传说 召唤士之血统》的新作继承了“《传说》系列”第一作《幻想传说》的世界观，主人公是《幻想传说》中精灵召唤士克拉斯（クラース）的子孙，他能够召唤出各种怪物与敌人战斗。而这次游戏最大的改变在于类型，不再是以往的A·RPG，而变为S·RPG形式。（刚刚介绍完《鬼武者 战略版》，现在又来了个《传说 战略版》。）

本作的主人公

弗雷·雷斯塔

年龄：15岁
性别：男
职业：召唤士

作为大召唤士克拉斯的后裔，弗雷·雷斯塔从小就对召唤术着迷，对自己的先祖克拉斯也非常崇拜，所以在他15岁那年从魔法学校毕业时，他选择了“召唤术”作为毕业论文的题材。为了收集材料，他在世界各地冒险，收集召唤用的戒指。

玛卡伦

年龄：？
性别：女
职业：超古代文明的人工生命体

身高只有20厘米、背上有一对美丽翅膀的小妖精，她是超古代文明的遗产，在古代遗迹内被弗雷发现后就成为他的同伴。能够理解人类的语言，并且对古代文明知之甚详，是弗雷最大的帮手。

活跃在《幻想传说》中的精灵召唤士，弗雷的先祖。

克拉斯·F·雷斯塔

STORY

时间是阿塞利亚历4765年，距离《幻想传说》的世界（4304年）已经过去了400年。有一个少年，整天都在研究古代文明遗留下来的一种能够召唤各种怪物的魔法，那是传说中的召唤术。这位少年就是400年前有名的精灵召唤士克拉斯的子孙——弗雷。为了得到召唤用的戒指，他不断在世界各地冒险。这一天，他进入了一座古代遗迹，在遗迹的深处，当他试着搬动一个机关后，一个巨大的房间出现在眼前，而在房间的中央，一个小巧的生命维持装置静静地安放在那里，当惊奇的弗雷正待上前看个仔细，整个房间突然大亮，周围的机器全都动了起来，而那个生命维持中一个带有翅膀的小精灵——玛卡伦慢慢苏醒过来。长年沉睡在遗迹中的玛卡伦一睁开眼就看到了弗雷，于是硬要把弗雷作为她的主人，并要跟随他。虽然觉得这一切太离奇，但对一切都蛮不在乎的弗雷也没有介意玛卡伦的任性，于是，两人一起开始了冒险之旅。

系统

主人公弗雷具有召唤怪物的能力，所以每次战斗都是由弗雷召唤出各种怪物，然后让怪物去战斗，可以说游戏就是以怪物为中心展开的。

在战场上，主人公先要召唤出一定数量的怪物，组建出自己的军队，然后指挥自己的单位进行移动、攻击、使用特技等，有时候还要占领村庄，最后只要只要将敌人全灭或占领他们的据点战斗就算胜利。

▲战斗地图上有不少村庄，进入后会发生各种事件。

▲战斗画面的视点有点类似《7兵团》，现在还不知道演出效果是否华丽。

▲此作的舞台。

▶游戏的战场地图画面，似乎没有高低差的概念。

想说

关于这款新类型的《世界传说》，大家看过介绍不知有何感想，我说说我的感受吧。在我看来这款游戏完全不应该叫《世界传说》，它应该叫《口袋之王》才对，或许还有很多玩家不知道《口袋之王》，它是2000年NAMCO在GBC上推出的一款SLG游戏，大家不妨看看来它的几幅画面，然后再比较一下现在这款游戏，是不是发现有太多太多的相似之处？无论是画面风格，还是怪物的造型，两者都如出一辙，甚至连游戏的系统都是完全一样的。所以这款S·RPG的《世界传说》确切地说应该是《口袋之王》的续作才对。也许是因为前作《世界传说 换装迷宫》获得了不错评价，所以这次就硬要与“《传说》系列”搭上一点关系吧，叫了这么个名字，实在是有点牵强啊。现在只希望能在游戏中见到“《传说》系列”的那些熟悉角色就好了。

▲这是GB版的《口袋之王》，可能玩过的人不多吧。

▶两者的怪物造型、名称都是一模一样的。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

最终幻想 水晶编年史

NGC	SQUARE	RPG	1～4人
	预定 2003 年春季发售		记忆要求未定
特制 DVD-ROM	对应 GBA-NGC 专用联机线		售价未定

自从游戏公布后就一直是“犹抱琵琶半遮面”，只是零零散散地介绍了一些影像和与GBA联动的情况。现在，《最终幻想 水晶编年史》（以下简称《FFCC》）终于揭开了她神秘的面纱，游戏的世界观、种族、战斗等都一并展现在我们眼前。“水晶”，这个《FF》的标志又回来了，相信这是令FANS最感动的吧；与GBA的联动也是《FFCC》的一大特色，游戏强调的就是多人合作，到时不知有多少玩家会在电视屏幕前喧闹了。

永远的水晶，永远的最终幻想……

OPENING

人们为了躲避瘴气的危害，开始使用水晶的力量

这个世界被一片瘴气所包围
人们一旦接触到这些瘴气
就不可能保住性命……

但是，那已经是很久以前的故事了
人们终于找到了避免瘴气的办法

那就是，水晶……

因为水晶，人们不再受到瘴气的侵害
小村落里有小水晶
大村落里有大水晶
人们，被水晶散发出的光芒温柔地拥抱着

然而，水晶的力量不是永恒的
它会随着时间的流逝而衰减

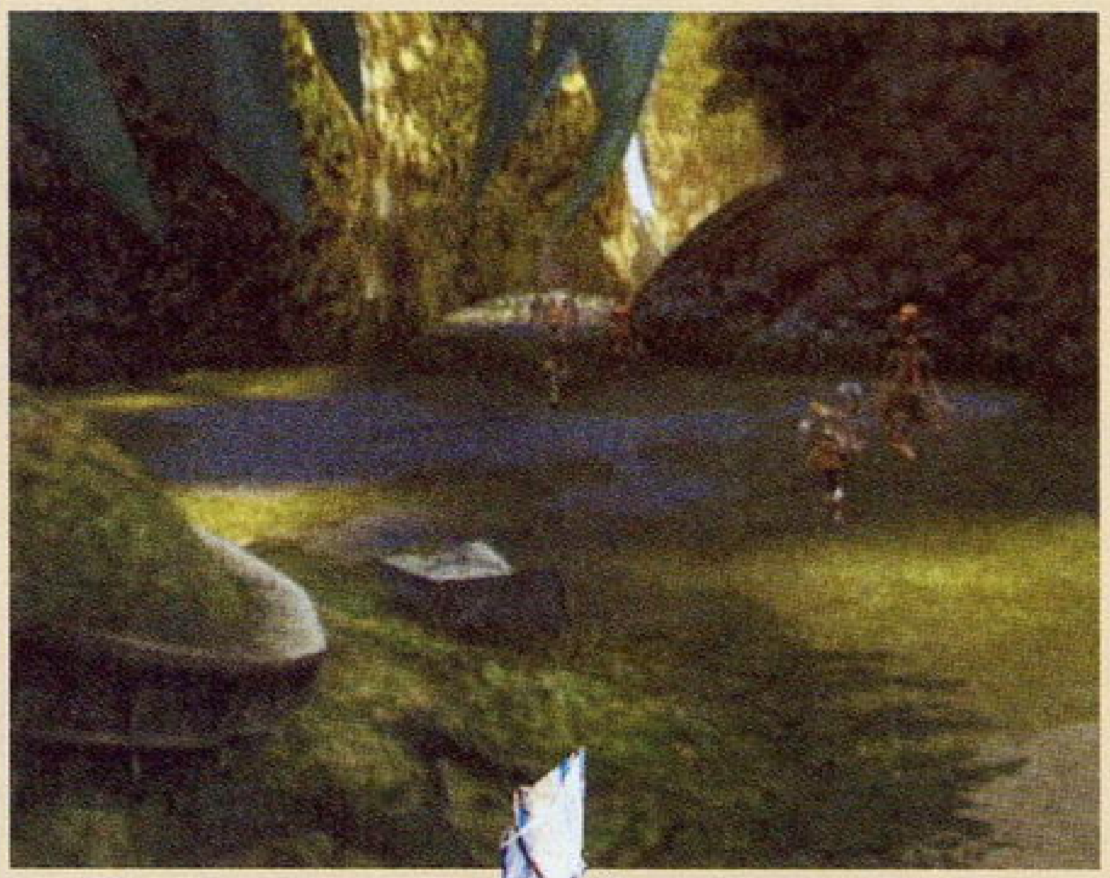
所以，人们为了生存下去
就必须做那件事……
那就是一年一度用“米鲁拉的水滴”将水晶洗净
洗净水晶
在下一年里又会用它的光芒来保护人们

但是，“米鲁拉的水滴”不是随处可见的
为了得到水滴
有时不得不钻进山洞、越过高山、渡过海洋

人们每年都会送出一些年轻人，持续着收集“米鲁拉的水滴”的任务
这些年轻人被成为“水晶旅团”

这个故事，就是讲述一个边境小村里的那些年轻人身上发生的事……

将“水晶槽”盛满“米鲁拉的水滴”带回村子



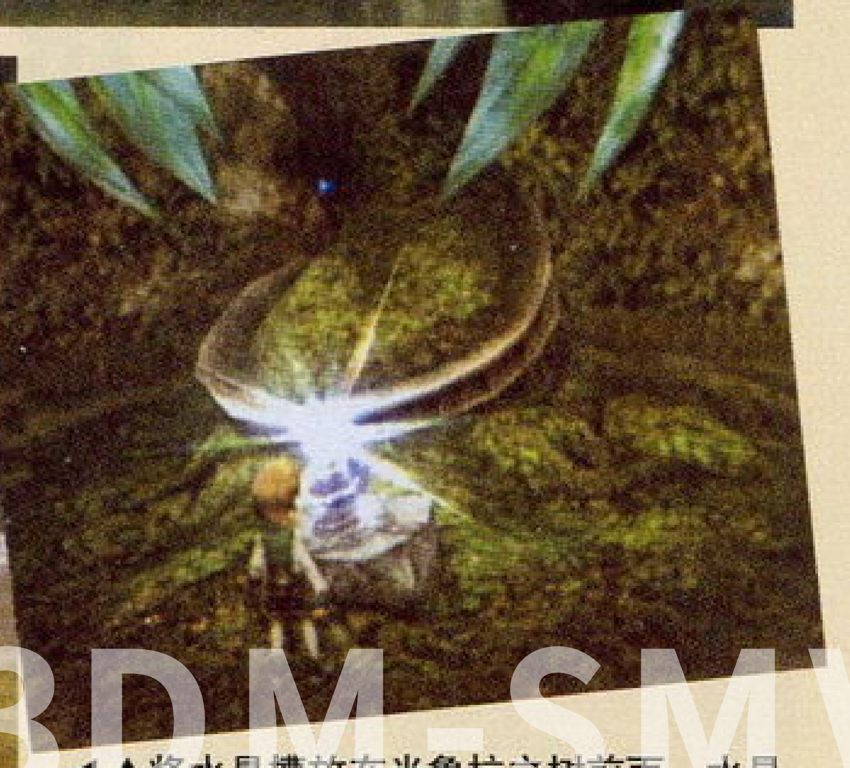
玩家们期待的梦幻组合，终于向我们献上了这款超人气RPG系列的最新作。能够4人同时游戏是其最大的特点。让我们期待它明年的到来吧。

◀米鲁拉的水滴从米鲁拉树上就能得到，但是不穿过战场是不可能到那儿的。

▼终于到达米鲁拉树，玩家手上捧着就是水晶槽，就是靠这个水晶槽来收集米鲁拉的水滴。

▶为了收集米鲁拉的水滴，玩家随时要拿着的容器就是这个“水晶槽”，是不是很漂亮呀？

水晶水槽
CRYSTAL CAGE



◀▲将水晶槽放在米鲁拉之树前面，水晶槽就开始闪闪发光。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

4大种族大公开

在开始游戏时就可以选择自己操纵的角色，能够选择的种族有4种，每个种族都有自己的特点，如果是几个玩家一起玩的话，选择不同种族的组合对战斗可是有很大影响的哟。

库拉瓦特

故事起点的提巴村的人民，是“温”之民的主要构成。性格善良诚实，但一旦发生战争，他们即使是牺牲自己的生命也要将敌人驱逐出去。

塞鲁基

身上装饰着偷来的东西的“我”之民。与其他种族不同，他们认为什么事首先考虑自己才是美德，行动迅速敏捷，因此大都是盗贼。

尤库

谢拉之里里居住的“智”之民。与强调武力的利尔提不同，他们依靠魔法来抵抗一切，有很多人来向他们学习魔法，一个充满谜团的民族。

利尔提

自古一来居住在世界各地的“武”之民。很久以前，他们是大陆的霸者，血气方刚而且豪爽，他们的驻地担任世界商业中心的角色。

选择各种各样的造型也是游戏的乐趣之一

玩家选择的角色不仅可以选择他们的种族和性别，还可以更换他们的衣服。选择自己喜欢的服装，将自己的角色打扮得与众不同，这也是非常有趣的呀。

库拉瓦特（男）

塞鲁基（女）

利尔提（女）

动作性的指令型战斗

本作的战斗是属于动作性的，是第一款A · RPG形式的《FF》。玩家能操纵角色在地图上自由移动，根据状况来使用“战斗”或是“防御”的指令，跟普通的动作游戏一样，避开敌人的攻击，抓住时机攻击敌人的弱点。另外，本作可以最多4个人一起玩，玩的人越多的话，越能增加游戏的乐趣，大家一起打倒敌人，一起冒险，这是近期很多游戏都没有做到的。

◀▲左边的画面是一个人冒险时的情形，上面的是两个人冒险时的情形。

既可以一个冒险 也可以和同伴一起冒险

米鲁拉之树与水晶水槽发生了反应

▲米鲁拉之树发出耀眼的光辉，光之水滴在叶尖聚积，让后滴落在槽里。

▶一次得到的米鲁拉的水滴的量非常少，为了收集到更多的水滴继续旅行吧。

把米鲁拉的水滴带回村！

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

与 GBA 联动，能够体会到不同的乐趣！

如果两个人（或者两人以上）要玩这款游戏的话，除了使用 NGC 专用手柄之外，还可以将 GBA 当手柄用。可以说，多人玩才是本游戏的魅力所在。那 GBA 上会出现什么画面呢？首先可以呼出地图画面，装备魔石也可以在 GBA 上进行，各种个人情报也会显示在 GBA 上。即使你不看电视屏幕，也可以根据 GBA 上显示的情况，跟着同伴一起冒险。另外，本作中还准备了供多人玩的玩法，真令人期待！

▲GBA 上装备魔石的画面。装备了之后就能使用相对应的魔法。

▼GBA 上的地图画面。在画面中，玩家可以确定同伴与敌人的位置。

战斗中重要的两个要素

水晶槽 在战斗区域里弥漫着瘴气，但玩家因为手持水晶槽，水晶槽会制造一种波状的圆形安全区域，从而确保玩家的安全。不过一旦踏出这个安全区域就会受到伤害。

魔石 打倒敌人就会获得魔石，利用手中的 GBA 就可以把魔石装备起来，这样一来就可以使用魔法了，但要注意，装备的时候敌人是不会停止进攻的，所以，有同伴的话安全系数就会高一些。

“《FF》系列”的经典魔法依旧存在！

刚才我们提到了，本作中装备了魔石后就能使用魔法。ファイア、サンダー、ブリザド、ケアル，都是我们熟悉的《FF》中的魔法，游戏中玩家可以根据场地环境的情况使用不同的魔法，从而击倒阻挠前进道路的敌人。

◀魔法可以和通常攻击进行连携，形成连续技。

▶首先使用冰属性的魔法ブリザド。

暴雪（ブリザド）

▲用剑进行物理攻击，给予敌人巨大的伤害，活用这个战术对战斗相当有利。

◀当敌人被冻住之后就由你任意处置。

火焰（ファイア）

◀▼将油罐打碎，然后咏唱火焰魔法就能使地面烧起来。

雷（サンダー）

▲▶用水将地面弄湿，然后再使用雷魔法，敌人接触到地面就会触电。（霹雳贝贝？）

BOSS 战

巨大的蝎子怪登场！

◀巨蝎的攻击方式多种多样，它居然还会用镭射光线攻击，一定要算好时间躲过去！

牧场

在《FFCC》这个幻想世界里，到处都是村落和城镇，生活着各种各样的人。清澈的河流从桥下潺潺流过，那里有村庄的入口；田地里辛勤劳作的人们，牧场里放牛的牧场主，这些无不表现出游戏的精美之处，而且还有丰富的事件等着玩家。

◀玩家会接到一些村民的委托，接受了会有什么好处呢？一切都看玩家自己的选择。

这些难道是莫古利？

▲头上有一个红色的球状物，身体矮小，喜欢群居，这难道是莫古利族？

诵梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2超巨作《FFXII》插画公开
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特稿

文：特约撰稿人 徐继刚

幻梦幽水录 下篇

▲村山吉隆（图左1）很少抛头露面，这是他在TGS展上为数不多的几次在公开场合的亮相。

第三章 间奏

《幻想水浒外传 Vol.1ハルモニアの剑士》（《幻想水浒外传 Vol.1哈鲁莫尼亚的剑士》）PS版 2000年9月21日发售 开放价格 （2001年9月13日带特典的BEST版本发售）

《幻想水浒外传 Vol.2クリスタルバレーの决斗》（《幻想水浒外传 Vol.2水晶巴蕾的决斗》）PS版 2001年3月22日发售 开放价格（2002年11月22日带特典的BEST版本发售）

《幻想水浒外传ワンツ－パック》（《幻想水浒传外传 1+2 同捆包》）PS版2002年2月8日发售 价格4800日元

《幻想水浒传カ－ドスト－リ－ズ》GBA版 2001年9月13日发售 价格5800日元

"《幻想水浒外传》系列"总共推出了两作，该系列完全放弃了正统的RPG模式转而采用了全新的角色AVG系统，推出这个系列的目的是对前两作中一些暧昧不明的剧情进行再诠释，村山吉隆个人认为这种游戏形态更能够表达自己的创作思想，在他的坚持下KCET进行了全新的尝试。

《幻想水浒外传Vol.1哈鲁莫尼亚的剑士》的时代背景与《幻想水浒传Ⅱ》完全重合，从不同侧面体现了海兰特王国与ジョウストン都市同盟军壮绝的战争，基于游戏制作理念的角度考虑这无疑是一种大胆的构想。故事的主人公是哈鲁莫尼亚神圣宗教国南部边境守备队的青年干部那休（ナッシュ·ラトキエ），他奉神官将撒撒拉依之命潜入两方激战的地域秘密调查真之27纹章的行踪，身不由己地卷入战争的旋涡。游戏共分为4章，初章时那休偶然遇见了吸血鬼始祖谢拉（シエラ），谢拉对那休进行了百般戏弄，但在经历了共战邪恶吸血鬼尼克劳德等事件后两人逐渐建立了友谊。那休又邂逅了玄觉大师的三个弟子，亲眼目睹了乔易夜探海兰特王国军营被生擒的始末。为了全面查探传说中的"兽之纹章"，那休冒险接近了狂皇子卢卡·布莱德，被卢卡狂气万丈的霸悍气概深深震撼。为了阻止海兰特王国军队的无谓杀戮，那休暗中协助了新同盟军进行了保卫诺斯文德市的战斗……在游戏的中途出现了一个名为扎基(ザジ·キュイロス)的神秘人物对那休进行狙击，他不但对那休的真实身分了如指掌，而且充满了无以名状的强烈恨意，为以后剧情的发展又增添了伏笔。

村山吉隆本人把《幻想水浒外传Vol.1哈鲁莫尼亚的剑士》敬称为"我的《幻想水浒传》"，据说很多细节都是他根据现实生活中的一些真实经历进行改编创作的。相比较前作《幻想水浒传Ⅱ》集体创作剧本中若干不符己意的设定，《幻想水浒外传Vol.1》则充分体现了村山的个人思想，本作对乔易这个重要人物进行更为生动形象的再描述，夜探海兰特王国军营被生擒经过卢卡等人威胁利诱后的无奈降伏、与皇女吉尔·布莱德真情流露的倾心交谈等等场面让玩家感受到一个明显不同于《幻想水浒传Ⅱ》活生生的风云男儿形象。《幻想水浒外传Vol.1》沿用了该系列历来可以接续前作记录的一贯传统，如果玩家使用了《幻想水浒传Ⅱ》的记录的话，在临近故事结束时会发生那休目睹天魁星、乔易和娜娜美三人结伴远游的大团圆结局。由此我们不难推知，《幻想水浒传Ⅱ》的GOOD END才是村山吉隆本人所认定的真正结局。

《幻想水浒外传Vol.1哈鲁莫尼亚的剑士》的LP系统在很大程度上借鉴了世嘉"《樱大战》系列"的某些设定，根据玩家在游戏中选择对话的正确与否决定LP的增减，某些特定的隐藏情节需要LP达到规定数值才能引发。人气度、秘密度、仲间度等三项系统指数的变化都将会对整个游戏流程产生重大影响。本作全篇都采用了高素质的静止图片，石川史先生的娴熟笔触得以淋漓尽致地发挥。在音乐方面，除了难波弘之等原班人马外KCET还特意邀请了上野洋子等名家共同参与制作，总体水准被评价为《幻水》全系列中最高，尤其OPENING的悠扬曲调其意境相当之高远！外传采用的第一人称情节推进方式完全不同于正统"《幻水》系列"史诗般的波澜壮阔，让人产生一种类似舞台剧的局促，不到三个小时的实际游戏时间也给非"《幻水》系列"拥趸物非所值的错觉，所以该作品在拥趸和非拥趸两种不同消费人群中有着截然不同的评价，拥趸视之为值得拱壁珍藏的无上至宝，而非拥趸则斥为无聊低俗的同人游戏。本作的销量没有能够突破10万套，显然大大低于厂商的预期目标。

《幻想水浒外传Vol.2水晶巴蕾的决斗》的剧情紧紧衔接着前作，首次把视线投向神秘的大国哈鲁莫尼亚境内，通过那休归国复命途中遭遇的一连串事件揭示了这个古老宗教国家的构成形态。哈鲁莫尼亚神圣宗教国是一个等级森严的政权体系，"ほぇ猛る声の组合"是该国担负着暗杀和守卫等任务的秘密机构，扎基·奇犹依罗斯正是这个组织的核心成员之一，他过去曾经是贵族ラトキエ家的家庭教师，对那休的妹妹尤莉（ユ－リ）非常爱慕，由于身分的悬殊使得他无法与之结合，强烈的妒恨使得扎基对ラトキエ家的长男那休极端仇视，两人曾经在三年前进行了决斗，扎基并没有如传说中那样被杀身亡而是悄然加入了秘密机构"ほぇ猛る声の组合"，处心积虑想暗中陷害那休，最终那休手持着传说中诅咒的兵器"双蛇剑グロ－サ－·フルス"与仇人进行了生死决斗。在本作中正统两代"《幻水》系列"里登场过的卡缪、麦克罗夫特、罕佛雷等人物也先后出现，各自扮演着相当重要的角色。

在系统上《幻想水浒外传Vol.2》完全继承了前作，不过游戏的通关时间更缩短为约两个小时，剧情中的选择支也比前作大为减少而给人一种草草收场的感觉。这部作品的主题思想表现了不同阶级的青年人之间激烈的矛盾冲突与权欲野心的邪恶，扎基是一个悲剧人物，他试图采用卑劣的手段来改变自己的不幸命运，最终却走上了覆灭的道路。本作无论是美工还是音乐的造诣上都比前作大为逊色，石川史笔下的人物造型过于追求唯美化，大大削弱了角色形象的塑造，《FAMI通》给予该作全系列至今以来最低的评价。以上种种因素也进一步造成了游戏销量的低迷，该作品的销量仅为约5万6千套(2001年度电击软件销量TOP200列199位)。

"《幻想水浒外传》系列"并非由KCET本社开发，而是交由曾经制作过《卒业》、《诞生》等大量经典同人游戏的株式会社TENKY负责开发。TENKY对于制作这种类型的游戏自然是驾轻就熟，《幻想水浒传Ⅱ》开发组的主要成员太田显喜担任了外传两作的导演。虽然村山吉隆自己对外传两作的品质颇为自得，但是KCET管理层肯定不会对如此平庸的销售成绩感到满意，大多数玩家也对"《幻水》系列"风格的急剧变化持否定态度。可以这么说，"《幻想水

www.plumbook.cn

浒外传》系列”的销售不利已经种下了后来村山愤然离社的祸根！

《幻想水浒传カードストーリーズ》为KCET在GBA平台发售的卡片式RPG游戏，卡片中分为总大将、リーダー等多种卡片类型，结合着《幻想水浒传Ⅱ》的故事情节能够获得另类的趣味。200枚以上的卡片分别由石川史、河野纯子、八至翔丘等多达17人的插画名家精心绘制。笔者对该游戏涉猎甚浅，在此略过不谈。

附录：幻想水浒传主要国家势力情报

トラン共和国（多兰共和国）：赤月帝国灭亡后建立的共和制国家，雷本特（レパント）就任初代大总统。“トラン”在法语中是急流的意思。

群岛诸国：トラン共和国卡纳卡恩南方的群岛国家，传说《幻水Ⅱ》的主人公、乔易和娜娜美等三人隐居的乐土。

ゼクセン连邦（塞古森连邦）：充满野心的军事力和经济力都非常发达的西方新兴大国。首都为ビネ・デル・ゼクセ（比内・提尔・塞古塞）的联邦制国家，因最初是由自由商人创立所以经济非常发达。另外，由于国家规模较小，对外进行贸易时需要雇佣グラスランド地方的人进行护卫，久而久之又形成了强大的塞古森骑士团。近年来国势日张的塞古森连邦开始对周边国家展开大规模侵略。

ジョウストン都市同盟：太阳历314年，由缪斯市、多利帕市、塞斯文德市、玛琪路达骑士团四方加盟结成了ジョウストン都市同盟，其后古林海尔市也加入了都市同盟。太阳历460年海兰特王国的“狂皇子”卢卡对都市同盟发动大规模征伐，原都市同盟领导体系彻底崩溃。新生的都市联盟军经过多年苦战后，终于灭亡海兰特王国并建立强大的デュナン共和国。

ハイランド王国（海兰特王国）：太阳历237年，成功镇压哈鲁莫尼亚神圣宗教国内乱的玛乌洛・布莱德（マウロ.ブライト）获得封地，海兰特王国建国，该国君主世代拥有真之27纹章中的“兽之纹章”。太阳历460年デュナン统一战争爆发，海兰特王国最终被新生ジョウストン都市同盟军所灭亡。

ハルモニア神圣宗教国（哈鲁莫尼亚神圣宗教国）：大陆北方的超大国，历史上制造了无数次血腥战争的万恶之源，建国以来就担任统治者的大神官西格撒克其真实身分一直不为人所知。哈鲁莫尼亚不但是最强的军事国家，其艺术和学问在大陆也是首屈一指，国中的“一之神殿”保存着大量太古时代起就流传下来的珍贵文献资料，各国学者纷纷前来求学。该国与真之27纹章有着极深渊源，西格撒克一直秘密致力于将所有真之纹章收归己有。

库拉斯蓝德（グラスランド）：绿之大平原上的民族联合体，历史上曾经多次遭到哈鲁莫尼亚神圣宗教国的侵略。50年前，炎之英雄奋战击退了哈鲁莫尼亚的进攻，从此留下了广为传诵的事迹。

其他：散居于大陆各地的犬人族与妖精族等种族。

第四章 幻梦

《幻想水浒传III》PS2版 2002年7月11日发售 价格6800日元
《幻想水浒传III》PS2限定版 2002年7月11日发售 价格8800日元
《幻想水浒传III》最强SAVE DATA 2002年11月15日发售 价格1300日元

2001年东京游戏展春季展，KCET终于发表了期待已久的PS2版《幻想水浒传Ⅲ》！KCET展台上村山吉隆、石川史以及太田显喜等三个开发组主要成员对最新作进行详细的现场解说。初次出席如此大规模展会的村山似乎兴致颇高，对《幻想水浒传Ⅲ》的相关话题侃侃而谈，他半真半假地说道：“一代时只有一个主角，二代则分为表里二人，三代……我想理所当然应该是三个主角吧？”（全场爆笑）

一款KCET立志缔造成大作RPG的游戏在非常隆重的场合被发表在当红主机，从表面看这绝对是无限美好的前景，但是包括村山吉隆本人在内的所有人都没有想到《幻想水浒传Ⅲ》开发进程中的波乱曲折，最终我们所能见到的完成品与原作者的构想大相径庭。

我们事后才知道从《幻想水浒传Ⅲ》企划之初村山吉隆和KCET高层就存在着尖锐的矛盾，村山试图把《幻水Ⅲ》改为一种名为“GUN ACT・RPG”的全新游戏形态（笔者推测应该是介乎于《寄生前夜》和《龙战士Ⅴ》之间的形态），他的异想天开自然遭到了社内很多同僚的强烈反对，经过争论村山做出了妥协，《幻想水浒传Ⅲ》被确定为正统的RPG。2001年的11月16日发售的《电击PS2 Vol.194 KONAMI FAN BOOK》随书赠送的DVD光盘中首次收录了《幻水Ⅲ》的体验版，在这个体验版中，玩家只能玩修格（ヒューゴ）在アヒル村的一段简短剧情，除了3D化以外系统大多继承了前作。很多玩家都对过去2D构图见称的“《幻水》系列”全面3D化后的拙劣表现产生不满，大量质询信件如雪片般淹没了KCET的宣传部门。年末，《幻想水浒传Ⅲ》的发售日期被初步确定在2002年3月。

2002年1月，正当《幻想水浒传Ⅲ》开发进入关键时刻，KCET的社内公告板突然张贴了村山吉隆因健康原因退职的公开告知（这是日本游戏制作人脱离原会社惯用的理由，无论松野泰己、加贺昭三等皆如此）。3月，KCET仓促宣布《幻想水浒传Ⅲ》延期至该年夏季，5月4日再次随《电击ＰＳ２ Vol.204 KONAMI FAN BOOK》赠送的新体验版的结尾部分中赫然出现了“《幻想水浒传Ⅲ》2002年3月堂堂发售”的字样，其内部的混乱局面可见一斑。村山吉隆在完成了剧本中修格（ヒューゴ）、古利斯（クリス）、盖特（ゲド）这前三章后，KCET为了缩短开发时间赶上档期突然决定对整体剧本进行大删改，此举彻底激怒了村山吉隆，他惟一的选择就是退职离社。KCET在保留前三章的前提下对后半部分进行了外科手术，负责剧本修订的是KCET有名的企划松川智祯和小出雅宏这两位。接触过《幻想水浒传Ⅲ》的玩家可以发现厂商在游戏的后半部分巧妙地实现了与前三章资源的有机共享，重复利用的场景和剧情使得开发进度得以大大加快，终于如愿以偿地抢在夏季商战的黄金档期将产品推向了市场，充分体现了KONAMI会社独特商人气质的精明。《幻想水浒传Ⅲ》于7月11日发售，在没有强力竞争对手的情况下销量稳步攀升，截止11月末已经累计出货约50万套。该游戏的海外版《SUIKODEN Ⅲ》在北美发售后获得了GAMESPOT的极高评价，发售

洁梅杂志&
www.plumbook.cn

至今两个多月已经顺利突破了10万大关。这样的结果大大出乎了许多人预料，KCET的高层在9月中间期财务决算时也声称：“《幻想水浒传Ⅲ》的销售佳绩完全出乎意料之外……”

《幻想水浒传Ⅲ》的剧本采用了与前作完全不同的构想，意图通过多个完全不同人物的视角来展现デュナン解放战争15年后大陆西北方地域发生的重大事件。最初可选择的三个角色是修格、古利斯和盖特，修格是库拉斯蓝德（グラスランド）地方卡拉亚格朗族族长露夏的儿子，遵从母命前往毗邻的新兴都市连邦国家塞古森递交休战书，在前往首都比内·堤尔·塞古塞途中发生了一连串事件……最后修格继承了已故炎之英雄遗留的真火之纹章而成为新的炎之英雄(其他主角也可根据玩家的选择成为炎之英雄，但似乎修格是最合理的一位)。塞古森连邦的女骑士古利斯在与库拉斯蓝德地方部族的战斗中屡立战功而被晋升为骑士团长，但是古利斯对战争的意义产生了怀疑……持有真雷之纹章的盖特是哈鲁莫尼亚神圣宗教国边境警备队第12小队的队长，这个小队为了窥探他国情报而秘密潜入了赛古森连邦首都，盖特在50年前与炎之英雄等人有过一段特殊的因缘，其身世充满了谜团。然而《幻想水浒传Ⅲ》真正的主角天魁星却是前三个人物完成后出现的第四主角托马斯（トーマス），托马斯是处在各大势力交界处一个独立小城的青年城主，偶然的机会他不顾哈鲁莫尼亚神圣宗教国的威胁仗义救助了逃亡的修格一行人，从此这个原本文弱的青年贵族也被卷入了动乱的漩涡。虽然托马斯被玩家公认为“《幻水》系列”史上最弱主人公，但是其性格刻画却是历代最为成功的一个，虽然孱弱单薄却不畏强暴，活生生一个热血男儿的形象。在《幻想水浒传Ⅲ》中，以上4位不同身分背景的人为了挽救危难携手站在了同一阵营，共同打倒了强悍的敌人。

正统“《幻水》系列”前两作一直以天间星身分大活跃的卢克此次成为了剧情发展的重要伏线（第六主人公），早在三十年前就得到真风之纹章的卢克早已经厌倦了人类间无休止的利益争斗，对师父莱克娜特全力支持正义势力的做法强烈不满。他认为真之27纹章是引发祸乱的罪恶根源，只有将之彻底消灭才能彻底结束噩梦，接受了神之喻示的卢克决心即使是不惜牺牲全人类的生命也要达到自己的目的。虽然莱克娜特完全洞察弟子的用心，但仅持有一半门之纹章的她根本无力阻止事态的发展。卢克企图通过破坏所有五行真之纹章来毁灭现行世界达到净化目的，但他的计划在修格等人合力反击下终告失败，当仪式之地即将崩溃时，万念俱灰的卢克拒绝了修格等人一起脱出的建议，与一直暗恋他的巫女塞拉被埋葬在了瓦砾深处……无尽的深夜，双目失明的莱克娜特孤独地坐在圆之神殿中，她感觉到自己的弟子的亡灵出现在过去30年前一直站立的地方，师徒二人共同默默承受着苦痛和悲伤。在《幻想水浒传Ⅲ》中真之27纹章所谓不老不死的强大魔力却是那般脆弱和苍白无力，所谓的“不老不死”仅仅是将持有者的生命禁锢在时间的容器中。本作的时间流动感处理非常成功，当外传的主角那休登场时，风华正茂的金发青年已是中年模样，使人油然产生世事沧桑的感触。而结尾时莱克娜特和卢克师徒两人携着幼年时的巫女塞拉漫步在夕阳下的场面，惟有亦真亦幻可以来形容。

《幻想水浒传Ⅲ》的视野再次深入了哈鲁莫尼亚神圣宗教国，但是神秘的西格撒克依然生死不明，大法师莱克娜特居然隐居在圣堂一之神殿中，而卢克和神官将撒撒拉依两人竟然都是西格撒克为了封印真27之纹章所制造的容器，失败产物的卢克拥有着对真27之纹章非常强烈的憎恶感。玩家还获知一

个惊人的秘密；西格撒克数百年来一直暗中搜索并致力于捕捉真27之纹章的研究，如此一来诸如霸王之纹章等丧失原宿主的真之纹章的去向似乎已经有了合理的解释。《幻想水浒传Ⅲ》在为我们揭开大量谜团的同时却又遗留了更多的疑惑。

《幻想水浒传Ⅲ》依然延续了正统系列收集108星的传统，不过本作的收集模式完全给人一种聊尽人事的敷衍感觉，众多角色形象也远不如前作那样各具神采。悲剧人物尤巴此番再度登场，扮演了卢克胁从伙伴的身分，结局依然无法逃脱失败的宿命。从《幻想水浒传Ⅲ》的角度分析，108星的收集模式已经成为了食之无味弃之可惜的鸡肋，如何对之进行革新将是幻水系列续篇开发者的首要课题。

《幻想水浒传Ⅲ》在音乐和画面上都饱受抨击，KCET此次聘请了姬神先生（本名：星吉昭）主持音乐制作，姬神的专业素养和知名度或许确实在东野美纪等人之上，但初次接触“《幻水》系列”的他显然对该系列的世界观缺乏全面的了解，其制作的配乐虽然格调颇高，但却给玩家一种与游戏本身格格不入的突兀感。《幻想水浒传Ⅲ》的构图方式放弃了2D传统而改用3D，这多是基于缩短开发时间的考虑，结果粗劣的图像水准被玩家广为诟病，这也充分体现了KCET综合技术力的低下。《幻想水浒传Ⅲ》的画面素质与率先发售于PS2平台SQUARE大作RPG《FF X》相比简直是天地之差，石川史先生唯美画风的精髓丧失殆尽！全面3D化后，《幻想水浒传Ⅲ》的野战系统也完全无法体现前两作大规模合战的魄力，给人一种啼笑皆非的怪异感觉。

原作者村山吉隆构想的《幻想水浒传Ⅲ》又是怎么样的呢？除了前三章的共通点以外，村山设想在以后将笔墨着重注力于描述哈鲁莫尼亚神圣宗教国内部各阶层民众的激烈矛盾，虫使ルビーク是后半部分相当重要的人物，最终将矛头直指向“《幻水》系列”最神秘的人物大神官西格撒克。这些东西后来都被全部削除了，KCET显然不想让该系列的剧情过早山穷水尽，西格撒克远没有到应该出场亮相的时候。村山吉隆在自己的BBS上嘲笑说：“KCET这么做无非就是想有更多机会骗钱而已！”

《幻想水浒传Ⅲ》是正统系列三代中最受争议的一作，赞许者推许为突破性的不朽杰作，贬毁者称其为敷衍塞责的半成品。虽然有颇多不尽人意之处，但是这部作品将“《幻水》系列”的知名度更上层楼却已经是不争事实，想必未来KCET必定会对这颗含金量大增的摇钱树倾注更多心力！

有所思：

2002年夏初的一个SQUARE小型员工PARTY上，某业内资深媒体记者意外发现了阔别公众场合多时的村山吉隆，在酒会上村山与一直心仪的松野泰己等人言谈甚欢，记者从他的名片获悉已经正式改名为村山良隆。

村山良隆对他现在与SQUARE的关系讳莫如深，当时他似乎心情不错，对KCET绝赞发售中的《幻想水浒传Ⅲ》调侃了一番，但他认为该游戏除了在后半部分的剧情衔接稍有破绽以外大致达到了预期的品质，然而整体世界观已经偏离了最初的设定。村山表示：“我相信‘《幻想水浒传》系列’一定还会延续下去，但这肯定已经不是本人构想中的那个《幻想水浒传》！”在众人论及当前任天堂和加贺昭三之间“《火焰纹章》系列”版权诉讼案时，村山毫无隐瞒

www.plumbook.cn

地表示了对加贺先生的同情和支持，并指责任天堂妨碍了创作自由。PARTY临近曲终人散时，村山良隆已经很有了些醉意，记者隐隐听到他口中喃喃念叨着："KONAMI……西格撒克……"（笔者注：西格撒克在"《幻想水浒传》系列"中扮演着掠夺者的幕后黑手角色，由此不难从中推测到村山良隆当时的心境）

约翰·卡马克（John Carmack）曾经说过："游戏开发者最大的死敌就是贪婪的商人！"

经费、时间、技术、开发平台等这些都是一款游戏成功的关键所在，优秀的开发者总是希望在没有任何约束的情况下发挥自己的想象力和创造力，而作为商人则希望尽可能利用最低限度的资源来达到其盈利的目的，于是乎两者经常会产生尖锐的冲突。游戏开发者作为受雇佣者，其所谓的"创作自由"事实上非常苍白无力，一旦这些艺术家无法忍受商人的某些指令，他们可以选择的道路除了妥协，就只有退出。正是基于这样的原因才造成了类似村山良隆、加贺昭三等被迫与自己呕心沥血创造的游戏知名品牌绝缘的悲剧。随着TV游戏业竞争的日益激化，这样的悲剧还将会不断发生。

谁之错？谁之过？

我们显然不能完全归罪于任何一方。且看看商人对开发者放任自流的结果，SQUARE 与世嘉应该就是最佳的反面教材，坂口博信以开发者的身份担任了 SQUARE 的副社长，由于他的任性最终造成了该会社的沉沦，无论游戏软件的高成本低收益还是《FFM》的票房惨败，坂口都难辞其咎。铃木裕虽然曾经凭借《VR 战士 2》为世嘉立下赫赫战功，但是此君制作游戏时不惜成本的大手笔几乎达到令人发指的地步，目前世嘉的惨淡业界多半也因此而起。开发者固然对游戏品质有着独到见解，但对市场的触觉就未必敏锐，如果没有精明的商人把握全局，即使是优秀的作品也很难获得市场认同。就今年日本游戏市场的大势来分析，KCET 为了抢占档期而更改游戏流程是非常明智的举措，《幻想水浒传 III》的销售佳绩是在上半期缺乏大作RPG的背景下实现的，如果延期到今年下半年发售的话，在众多超大作夹攻之下局面可想而知。发行商为确保自身利益而采取断然措施，这本来就无可厚非。

精明的商人与优秀的开发者的通力协作，这无疑是现阶段TV游戏产业健康成长的必由之路，无论任天堂和宫本茂、KONAMI和小岛秀夫……这些成功者的足迹完全可以证明这一点。N64时代宫本茂曾经多次在公开场合表示过对使用大容量媒体制作游戏的浓厚兴趣，小岛秀夫也对 KONAMI 为抢档期干预《MGS2》开发进度表示过强烈不满，但是理解终于使得艺术家与商人这两个对立面达成了妥协，彼此找到了合理的平衡点，最终确保了所有人的利益。就目前来看，开发者鼓吹的"创作自由"不过是虚幻的乌托邦，因为游戏产业毕竟发展时日尚浅，在日益寡头化的大背景下，类似电影产业的斯皮尔伯格和乔治·卢卡斯那样的强势个人工作室根本还没有诞生的可能。

对于村山良隆和加贺昭三等人来说，因为一时意气而离开原厂商，这对自身和厂商都将造成不可弥补的损失，缺乏任天堂背后巨大财力和技术力的支持，加贺昭三很难再恢复当年雄风。失去了灵魂人物后的"《火焰纹章》系列"其水准也江河日下。《幻想水浒传 III》虽然侥幸保得江湖地位，但是其未来非常堪忧。在业界原本知名度平平的村山良隆，失去了制作"《幻水》系列"的权利后其未来也黯淡不明。作为一个游戏玩家，作为一个旁观者，痛心之余只能默默祈祷类似的悲剧不再发生。

I rest my wings made to soar
But can I fly anymore?

The river it goes ever on
Can heart keep pace rushing swollen' til dawn?

Now I shake off weariness
And go to meet what I can' t guess

The heart has its secret currents
Deep and without guide
To find out where they will lead
I take the plunge eyes wide

I like to know where you' re from
And where you are going to, Water Traveler

Now I stretch out my wings again
And take back what I lost then

The heart has its secret currents
Deep and without guide
To find out where they will lead
I take the plunge eyes wide

——录自《幻想水浒外传 Vol.1 哈鲁莫尼亚的剑士》OPENING

有一个与村山良隆私交甚好的 TV 游戏媒体从业者曾经询问他："阁下突然更改名字是否意味着与过去的不愉快完全诀别？"他只能对此付之苦笑……

是啊，浸淫纠结多年的梦想又岂能旦夕或忘？

十载牵绊如幻梦　此情幽幽诚可追——THE END

后记：《幻梦幽水录》是我近两年来的写作进程中最痛苦的一段经历，其间连续数周的辗转卧病和电脑系统崩溃造成的全功尽弃，尤其在抱病写《幻想水浒传II》的那段时间里几乎产生了前所未有的绝望感，所幸这段艰难旅程终于被我走过来了。阔别三年后第二次使用本名在《游戏机实用技术》发表文章，其意是过去曾有朋友对我大力推崇"《幻水》系列"而置之不理，此番特以此谢罪！对一个游戏切勿轻易断言优劣，这是我辈须当切记的……

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

文：太阳黑子工作室 WINTERFALL

特技专递

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

WORLD SOCCER Winning Eleven FINAL EVOLUTION

THE KEYWORDS OF WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION

6的关键词

PS2	KONAMI	SPG	1～8人
	预定2002年12月12日发售		832KB以上
CD-ROM	对应手柄分插器、PS2 BB套件		6800日元

欣赏球星入球之后特有的表演SHOW也成为了本作的乐趣之一

KEYWORD0：螺丝球

"……球精确地落到了罗纳尔多的脚下，他突破了！会成功吗？不！诺沃特尼断下了这个球，非常凶猛但很干净的动作。但小罗纳尔多还在他身边，他必须赶快把球处理掉！咦……谁能告诉我球在哪里吗？啊，原来是飞到空中去了，见高不见远？真是一个低级错误啊……"

记得小时候曾被老爸抱着去看赛会制的全国联赛，那时候比赛水准实在比较弱，经常会有很低级的处理球。而其中，我最"喜欢"看的就是那种被称为"螺丝球"的场面了。所谓的"螺丝球"是上海的一种通俗叫法，就是指那种后卫在大脚破坏的时候没把握好触球位置，踢出来的球呈螺旋形上升（汗，其实也没这么夸张啦），高高飘起，但根本飞不远，导致球最终下落之后仍然离禁区不远的情况。而这次的《WE6FE》中，不知道是有意还是无意，"螺丝球"也闪亮登场了，而且出现频率还蛮高的样子，这似乎也成为了《WE6FE》被人诟病最多的一点。

就让我们就怀着愉快的心情以"螺丝球"这个小小的缺陷来作为这次文章的开场白吧。毕竟，《WE6FE》的缺点，实在是太少太少了呢……

世界足坛的一朵奇葩，盘球技术炉火纯青，让人防不胜防，但也因为球风过于诡异而很难融入大部分球队的战术体系。

KEYWORD1：德尼尔森

足球比赛，最重要的究竟是过程的华丽呢，还是结果的甜美呢？这是一个见仁见智的问题。既然两种思想的支持者都大有人在，那作为足球游戏的《WE》，自然也应该尽可能为我们提供一个展现自己理念的机会。

而《WE6FE》的最大创造就是：控球盘带。灵活的变向、快速的突进、稳固的控制、逼真的虚晃再加上丰富的技巧，无论用它来追求最终的胜利还是表演你的艺术都悉听尊便。以前的《FIFA》，那些眼花缭乱的夸张盘带确实爽快，但那种爽快是虚幻的非真实的。与之相比《WE6FE》盘带的爽快感丝毫不逊色，但可贵的是，它全部来源于真实，来源于玩家对足球的理解，这实在是太了不起了……罗纳尔迪尼奥晃倒阿什利·科尔送出致命through pass、欧文在孙继海面前找回感觉、亨利后场启动长驱直入、奥科查在小禁区内连续过人、迪乌夫瞬间爆发突破、德尼尔森绕跨绕跨再绕跨甚至马拉多纳的世纪最佳进球，这一切都可以通过我们自己的双手完全再现！

更为人性化的是，如此巨大的进步居然是在操作方法基本维持原样的情况下做到的。如果你一直都有盘带方面的追求，那么恭喜你，现在轮到你扬眉吐气了。如果以前比较偏好整体性的配合进攻，那也没关系，多加练习即可。当然操作方面还是有那么一点分别的，下面稍微介绍一下。

首先，普通速带球已经灵活很多，特别是球离脚的距离更近，很容易掌控，连续转向的硬直时间减少，精确度也大幅度提升。R1的DASH，现在也很厉害，特别是接到球的一瞬间，可以一下子冲出很远。所以，在一对一对抗的时候，基本上考验的就是攻防双方在接触的那一下的反应，只要用普通速转身躲闪过对方，然后加速就完全可以甩脱对手了。因此对于防守方呢，像以前那样简单的R1+×（以及按方块叫同伴来帮忙）已经不是很明智的行为了。比较好的防守就是保持一定距离的退防，然后等待中场回撤从后扑抢。当然，对自己有信心的话，主动上前单挑也不是绝对不可以，因为现在铲球的控制范围和破坏力也大了很多，看准了就圆圈过去也不失为一个好主意，不过要小心对方故意引诱你出脚然后急转身骗红黄牌。还有一种防守方法就是先不按×，先直接跑到进攻球员身边，然后按×，这样的话就会形成双方勾肩搭背的猥琐场面，虽然有点下作（汗），但效果还是可以的。

R1之后双击方向键的大趟球仍然非常有效，边路突破的法宝。顺便一提，本作中追加的R1之后三击方向键的大趟球，经在下测试，速度并不会变快，所以请千万爱惜自己的手柄。

R2的作用就有所削弱（没错！）了。因为无论普通速还是R1的DASH都已经很灵便，所以前作中颇受高手欢迎的R2高速盘带就不是那么重要了。另外，"按住R2然后直角变向"的"侧向微移"继续强化，出收招速度都加快了，隐蔽性也强了少许。不过和R2一样，重要性并不会很大就是了。

L1的低速盘带复活！虽然个人很喜欢这套盘球方法，但不得不承认这一次的低速盘带做得实在有点古怪。使用方法是先普通速带球，然后放开十字键进入减速，在最后的微调阶段按下L1，然后的控球姿势非常夸张，简单来讲就是把球在双脚间来回微微地拨动。速度慢，转向能力超强。实用与否就看各自的习惯，不过记得在低速盘带的时候是不能大幅度运动的，这样会直接回到普通带球模式。而且低速盘带模式亦有时间的限制。

特殊技巧方面，假动作射门个人感觉已经成为鸡肋，因为我们完全可以"手动"做出更快更准更随心所欲的类似变向动作。德尼尔森盘带（L1连打，包括R2连打的快速德尼尔森盘带）就非常管用，动作更自然、中途可以CANCEL以及最后一下变向的突然性都是很大的优点，而且做出来真的是很漂亮，呵呵。R2的JUMP仍然不推荐，因为比较难以熟练，而且效果也不明显，个人还是推荐大家看到人家来铲（肯定躲不过了）就马上转身赚黄牌比较划算。

德尼尔森几经沉浮，终于在贝蒂斯闯出了自己的天地，相信我们也都能让盘带的乐趣和比赛的胜利完美地结合在一起！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

KEYWORD2：荆棘缠绕

《魔兽争霸III》暗夜精灵族英雄“丛林守护者”的特技，地面生长出一丛根茎，使敌人麻痹并受到伤害。

无论什么游戏系列，只要在新作中增加了新的系统总会引起争议，《WE》自然也不例外。

而在这一次的《WE6FE》中，最有争议性的新要素就是——身体对抗。很遗憾的，到目前为止，对这个新要素，在下所了解到的信息只能用“恶评如潮”来形容。对于双方球员动不动就缠绵悱恻，从中场直到禁区这样的场面很多人都很不满，甚至频频用朱丽亚·罗伯茨小姐在《永不妥协》（虽然影片本身只属一般，但女主角的表演很有趣呢）里面使用率最高的“粗口”台词来表达自己心情。

而在下就有一点不同的看法。不得不承认，在边路连过对方三四名防守队员，然后准备起脚传中的时候突然被对方防守队员耍流氓拉扯球衣然后球就莫名其妙的丢掉确实是非常郁闷甚至火大到想打人。不过，这正是“真实”的一面，不是吗？MING 第一次和迈阿密热火打，苦力大前锋B .GRANT 用尽了一切办法来对付他，把他的球衣都拉扯得像是女士们的晚礼服那样松垮“性感”。MING 还不是照样拿下15分12板（包括8个进攻篮板）然后笑笑就过去了？足球场上这样的事情也屡见不鲜吧？最极端的甚至连内裤都拉下来了，大汗＋大笑……

所以在下觉得拉扯、推搡这样的动作存在绝对是进步，不过呢，也不是说完全就没问题了。还记得国际足联在韩日WC之前强调的最多的是什么吗？严惩手上动作！照此看来，《WE6FE》里边的隐身裁判都没有能够拿到上岗证，比赛中对这样动作的判罚极为不利。有时候确实是合理冲撞，但有时候防守队员都已经张牙舞爪了，还不判就……

总而言之，既然不能改变现状，就索性先利用和“享受”它吧！

KEYWORD3：雷兽

《CAPTAIN 翼》主人公“日向小次郎”著名必杀技，球先自下而上，再由上往下，划出一道优美的弧线冲向对方球门，射程远，威力大。

里瓦尔多中场拿球盘过对手，然后把力量槽按到最大，“雷兽”，直接破门……

直到《FIFA2002WC》，“《FIFA》系列”一直也都有这样的可能性，当然从真实性的角度来讲，这样的设定的确有点让人啼笑皆非，不过，还记得MATRIX（骇客帝国）里边那个变节者的台词吗？“我明知道这块牛排是假的，但它咬上去的确很嫩很鲜美”。

姑且不论雷兽的存在意义，就算是禁区附近的射门，前作《WE6》的设定也是有一定问题的。力量不足，似乎已经成为了《WE》玩家的一个共识。幸好从善如流向来是《WE》的特色，到了本作这个问题自然就不复存在了。

更为可喜的是，射门成功率并没有随着力量的大幅增长而变得离谱起来，这是因为守门员的实力也随之提升了。而最终结果就是，势大力沉的劲射和精彩绝伦的扑救，爽快感增强，比赛更赏心悦目，而真实性却没有丝毫的弱化。

至于与前作的分别，主要在于：1.守门员对直线射球的格挡更厉害，所以有时候可以适当使用弧线球（射门同时按左或右）；2.远射的确有机会了，哈塞尔巴因克终于出头；3.高轨道挑射（L1＋射门）更容易掌握（希曼最怕这个），低轨道挑射（射门同时按下R1）的作用削弱（中远距离情况下不再有效）。

最后请记住：在雷兽作出致命一击之前，我们首先得把它喂大。

KEYWORD4：ALLEY-OPP

篮球、更确切的说是NBA术语，中文翻译就稍嫌平淡乏味一点——空中接力。喜欢 MING 的朋友们，以后恐怕经常能看到他和 FRANCHISE 上演这样的好戏吧。

射门威力水涨，门将身手船高，那头球呢？

颇为遗憾的，单纯以“最后一击”的角度来看，一直以来都有大量拥簇的头球攻门已经不再是一个优秀的选择了。盘带的活性化以及射门的爽快感都让玩家更乐意到中路去一试身手而不是简单的沉底传中。而身体对抗的腔调也让那些传统型高大中锋有了自己的地面进攻手段。更要命的是，长传球的速度减缓弧度增高，直接导致前作中颇为实用的快速长传＋背身头球几乎完全失效。

那么，自PS2以来在《WE》中地位日渐稳固的头球难道真的就此没落吗？当然不是！恰恰相反的是，头球在《WE》中的作用，从未像《WE6FE》中的那样高过。因为现在的头球，已经不再仅仅局限于“得分手段”，突然、准确、有效的传送才是它最大的亮点！以前用到“×”（头球传底）来争顶头球的场合基本也只是中场附近面对大脚开球。到了禁区内，接到传中之后按“×”，由于力量小，准确度低，几乎毫无实际意义。现在就不同了，起跳之后直接头球虽然成功率低了，但头球摆渡就大大增强，经常能够把球送到一个很舒服的区域，由后点攻击手来完成这一次的空中接力。（或者地面捅射）

另一方面，长传准确性的提升也让头球传递可以衔接到一整套的进攻导传之中，如果控制得当的话，要耍出德国长人式的连续空中作业也绝非不可能。

FRANCHSIE ALLEY AND MING HOPP，在《WE6FE》中，我们也做得到！

KEYWORD5：巴顿将军

“在巴顿面前，没有不可克服的困难和不可逾越的障碍，他简直就象古代神话中的大力神，从不会被战争的重负所压倒。在第二次世界大战的历次战役中，没有任何一位高级将领有过象巴顿那样神奇的经历和惊人的战绩。”——艾森豪威尔

乔治·巴顿，几乎是惟一一个能够与纳粹德国名将古德里安、隆美尔等相提并论的盟军将领，二战即将结束的时候死于一起意外车祸。虽然他一生战果累累，但因为个性太过锐利的关系，直到死的时候，军衔也只是停留在四星上将而已……

《WE》，下面就进入这一节的正题：训练挑战模式。现在的挑战模式每一项都被分成五星级别，前三级只是基础中的基础，相信一般都能轻松过关，第四颗星就颇有挑战性，不过只需熟悉一下要过也不是什么问题。最大的麻烦就在于连巴顿将军都没能取得的第五颗星了。下面就逐个来介绍一番，顺便给出一点心得吧。

盘带，应该算是最难的一项。第四级的难度就几乎相当于前作的盘带挑战，第五级就更不用说了。需要注意的地方嘛，首先纯熟的技巧是绝对必不可少的，然后记住不要光考虑盘带精度高的球员，没错，奥特加的确可以在转身的时候没有任何偏差，但他的速度就有很大的欠缺了。比如在第四级，在下使用奥特加无失误通过仍然只取得了972分而已，而换用迪乌夫就很轻松的拿到一千以上。而第四第五还有一个很基本的技巧，那就是“直接转身通过”，有些地方不用按照设计的意图（顺着箭头）去跑位，因为会绕大圈，只需要“对着箭头跑过去”——“回转”，这样也能算数的（最典型的就是四星的一开始那几个关卡）最后提醒大家，训练终究只是训练，和实战区别很大，不要拿了高分就飘飘然，也完全不必因为不能通过而怀疑人生。

（五星全过之后得到的隐藏球员）乔治·贝斯特：前北爱尔兰著名前锋，和博比·查尔顿一起开创了曼联最辉煌的时代。让人扼腕痛惜的是，曾取得欧洲足球先生荣誉的他，最终因为酗酒而黯然离开了足球场……

任意球长传，最简单的一项（个人感觉评分太过宽松了）。近距离的落点

电玩巴士&3DM-SMV
www.plumbook.cn

记得轻按即可，或者也可以用R2的高轨道长传（球飞的高，而落点则比较近）

恩佐·弗朗西斯科利：乌拉圭足球王子，当年的声望远胜现在如日中天的雷科巴。虽然因为种种原因未能和灵猫索萨、丰塞卡一起为乌拉圭赢回昔日的荣耀，但在职业生涯最期率领乌拉圭击溃不可一世的巴西勇夺美洲杯仍让人敬佩不已！

短传，也就是练足球的都有玩过的抢球练习，要求不仅仅是次数，更重要的是路线。尽量多的传“对角线”球吧。

乌戈·桑切斯：墨西哥民族英雄，美洲足球先生，当年和主教练米户一起缔造了墨西哥的神奇。（可惜中国就没这样一号人物，呵呵）

任意球射门，最最有用的一项练习，因为任意球射门在比赛中确实可以起到扭转乾坤的关键作用，本作中由于引进了任意球人墙的操作，给任意球射门增添了困难，同时任意球射门本身的威力也相应提升，所以更需要好好练习一番。没什么好说的，熟能生巧，下面只简单介绍一下任意球射门攻防基本。

进攻方

近距离任意球：按住下或者R1，然后按射门。个人感觉这次的下坠球非常厉害，请千万好好练习哦！

中距离任意球：直接按射门即可。

远距离任意球：按住上或者R2，然后按射门，罗伯特·卡洛斯……

弧线：射门的同时按“左”或者“右”。

防守方（按键时间非常严格）

对方射门瞬间按×：人墙站定不动。

对方射门瞬间按R1：上演黄继光飞身堵枪眼。

对方射门瞬间按方块：人墙起跳挡下对方射门。

“黑豹”尤西比奥：葡萄牙足坛传奇巨星，也是有史以来最伟大的非洲球员。（出生于莫桑比克）曾在1966年世界杯中以9个进球获得最佳射手称号。

Manual pass：其实没什么难度，只需要适应和耐心吧。

费雷克·普斯卡什：当年神奇匈牙利的队长，拥有魔术般的左脚，曾两次在欧洲冠军杯决赛上演帽子戏法。后加入西班牙籍。

Ball keep：记得是keep而不是导传，在下个人倾向于在对方禁区疯狂盘球，实在不行才传给自己人缓一缓，这样取得的分数应该还是很不错的。

伊恩·拉什：前威尔士超级射手，曾为利物浦赢得无数桂冠。机会主义前锋的典范，当年“捡皮夹子”能力甚至凌驾于现在的菲利普·因扎吉之上！

没有五星的巴顿仍然是盟军最有魅力的将军，所以，请放轻松。

KEYWORD6：克拉尼奥蒂

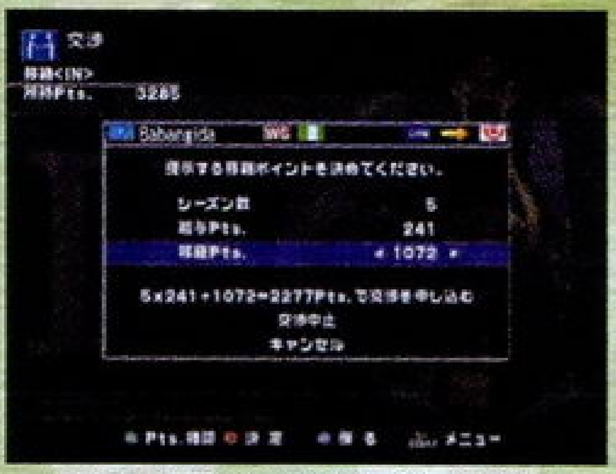
意甲拉齐奥队主席，在经营上颇有头脑，曾利用股票发售把拉齐奥带到冠军的位置。近年虽然由于受经济危机冲击风光不再，每况愈下。但拉齐奥在他巧妙的运作之下取得了意料之外的好成绩，实在很了不起。

拉齐奥的球迷朋友们，镇定！先不要急着宣布WINTERFALL是人类的敌人。没错，克拉尼奥蒂的确是有过“失误”，有过“背叛”，而且这些“失误”、“背叛”让你们很受伤。但还是请允许在下替他说两句吧。

其实拉齐奥从来就不是什么大牌豪门，而我们都知道玩足球实际上就是玩钱，当然钱不能解决一切，但没钱就绝对不可能出成绩。拉齐奥之前的异军突起，靠的是什么？就是克拉尼奥蒂在股市中聚拢的资金啊……现在，发行股票的钱用光了，再加上几次失败的买卖，过精打细算的日子甚至抛却当家球星也是没办法的事啊。

话说回来，今年拉齐奥的成绩又如何呢？是不是让各位“非常”满意呢？那靠的又是什么？曼奇尼？嗯，他的确很有魅力。斯塔姆？嗯，他越来越像曼联的斯塔姆了。费奥雷？嗯，在下也想起了欧洲杯上托蒂背后的那个影子司令……但这一切又是从何而来的呢？曼奇尼曾被拉齐奥极端球迷死亡威胁、斯塔姆的律师已经连续四个月威胁要上诉、费奥雷的转会也曾被传为笑料……难道你们不觉得在幕后支撑着拉齐奥的克拉尼奥蒂很了得吗？坚持使用年轻教练，在法院传票到达前一刻凑钱安抚球队支柱，巧妙送走4200万美元的球星为费奥雷留出位置……不管别人怎么看，在下始终认为，挺过如此大风大浪还能在其中有所斩获的这位主席，其实还真是很有本事呢。

接下来便是正题——《WE6FE》的ML了。其实变更点只有一个——再没有免费的午餐，只是因此，一切的一切都比前作艰难得多。我们知道，《WE6》中邀请那些未契约球员加盟是不需要一分钱转会费的，你只需要记得付工资他们就很开心了。结果呢？第一个赛季就有大量便宜且好用的非洲、南美球员充实我们的队伍，轻松突破D3，第二个赛季就可以买到奥利萨德贝、小姆蓬萨，一切OK；第三个赛季就已经开始天下无敌，也不想继续玩下去了……而在《WE6FE》中，这种近乎无赖的行为被彻底禁止！无论哪一名球员，要求他加入就必须付出高昂转会费！（对未契约球员而言其实就是签字费，怒！）球员这样一来，其实就有意思很多，一方面耐玩度大大提升，因为我们不再能随意取得大批量优秀球员而需要苦心经营——“广积粮，缓称王”；另一方面我们选择面就不再局限于那些免费的，性价比高的球员，而更多考虑的是真正喜欢的，因为反正都要出转会费嘛，还不如挑那些帅哥美男子呢。另外，前作中形同虚设的“租借合约”也能充分发挥自己的作用了。



▲这年头谁都要转会费，就看是不是物有所值了。

做不成挥金如土的莫拉蒂，做做小本经营的克拉尼奥蒂，其实也不错，不是吗？

KEYWORD7：TACTICS ORGE

战术奥伽，通称“皇家骑士团2”。S·RPG史上不朽经典。

在足球场上踢出什么风格的足球，是由人而不是战术（包括阵形阵容、攻防意识等等）来决定的。5-3-2并不意味着防守，而3-4-3也不代表进攻，一切都取决于玩家的意愿。

而“战术”，正是对玩家意愿的一种辅助。

说实话，在《WE》中，玩战术的始终有点抬不起头的感觉，真正的顶尖高手，都是随便踢踢，只做最基本的调整而已。不过，实际上喜欢研究战术的朋友完全不用感到自卑，赢球就是硬道理，农民埃佛顿、乡下驴切沃，都依靠适合自己的战术混得很愉快，而大牌云集的巴萨则因为战术混乱深陷泥潭。而《WE》，向来都是积极给我们提供实施自己战术意图的机会的。

《WE6FE》战术层面的新要素主要有两个。首先，球员的跑位意识被细分成了“攻击意识”和“守备意识”，这是非常合情合理的，也相信很多朋友应该早就预测到了。毕竟现在的跑位设定和当年单纯的决定助攻与否已经完全是两个概念了。其二，“战术level”，这个就比较新鲜有趣了。玩家可以根据自己的需要调节“back line”（后卫线位置的前后）、“zone press”（区域多人包夹的力度）、“offside trap”（造越位战术）以及“counter”（突击前锋滞留前场）的实行情况。这些调节再结合阵形、球员位置、跑位意识，完全可以实现“全攻全守”、“中场压迫”、“10-1”这些极端的战法，让比赛更为精彩刺激。

努力让自己成为决定比赛胜负的胜利第十二人吧！

KEYWORD8：合同

合同，是指当事人之间设立、变更、终止权利义务关系的协议。——高校思想品德教程《法律基础》

在NBA的赛场上，往往有一些只剩最后一年合约的球员打球特别卖力，而统计数据也会有很明显的变化，这是为了吸引老板来掏钱给他一份更优厚的大合同。足球的整体性更强一些，单个队员的出彩相对不那么容易，不过情况也差不多就是了。“统计数据”，往往是球迷们用来说服对手的杀手锏，也是球员取得高薪的本钱。

随着科技的进步，足球统计数据的细致程度也有向篮球看齐的趋势，其中尤以向来以严谨著称的日耳曼人为最，一对一拼抢、跑动距离、触球次数等等，有时候发现，看看这些数据还真能琢磨出点名堂来呢！

不断让EA的《FIFA》感到难堪和尴尬的《WE》，在这个领域又一次把对手狠狠地赶超了过去。技术统计这些，原本是FIFA首先强调起来的，而现在！

www.plumbook.cn

《WE6FE》中的技术统计之详尽，给人的感觉就是两个字：震惊！传球、控球、防守、跑动还有综合打分，一应俱全。一场激烈的比赛下来，输的人自然懊恼万分，技术统计可以还你一点尊严，如果你确实是运气不佳的话；赢的人也要保持清醒，看看技术统计，自己的长处和不足一目了然……多么美妙呀。

当然，由于是初次引入的新系统，难免还有很多不足，比如经常可以看到守门员有N次盘带过人……不过不管怎么样，技术统计的存在的确让游戏的趣味更上一层楼。而且，它还有一个更现实的意义，给你的ML球员赢得一份来自绿茵豪门的新合同，而其中转会费部分绝对会让你满意的……

KEYWORD9：BATTLE.NET

伟大的连线对战系统，适宜的对手，成就感的排名，以及完全免费！暴雪对游戏业的最大贡献决非《星际争霸》，而是BATTLE.NET……

长久的期盼之后，“《WE》系列”终于迈出了通往互联网这个更大舞台坚实的第一步。盗用一句名言来形容，“对KONAMI只是一小步，对所有《WE》FANS却是大大的一步”。我们完全可以期待不久将来就在网上表演只属于自己的足球艺术！

激动过后再把心收回来，就算还没有网络对战，其实即使只是《WE6FE》所提供的在线资料更新就蛮了不起了。不是一直有人（比如在下自己，汗）抱怨《WE》的资料滞后吗？买个BB UNIT，连上网线，一切OK！（说得到轻巧，其实完全不是这么回事，BB UNIT的售价就可以买一台新的Xbox了……）说正经的，不奢求什么球员能力随状态调整（工作量太大），阵形阵容的及时调整就足以让我们这些球迷乐翻天了。

前些日子看到有朋友已经开始享受这项服务，实在是很馋很馋呀，苦笑……

KEKYWORD10：TEN

人们总有把事情凑成“十大”的习惯，现在，在下把这个机会留给你、我、他，所有喜欢《WE》，喜欢足球的朋友……

由于版权的关系，本作的全部荷兰籍球员变成了带有编号的“桔子”。限于版面的关系，在这里先公布荷兰国家队的全部名单。40支俱乐部的名单将在下期公布，各位FANS就千万不要错过了！

荷兰队名单	
GK1	Edwin Van Der Sar
DF3	Jaap Stam
DF4	Frank de Boer
FW7	Boudewijn Zenden
DF2	Michael Reiziger
MF8	Phillip Cocu
MF6	Edgar Davids
FW11	Marc Overmars
MF19	Van Der Vaart
FW10	Patrick Kluivert
FW9	Ruud Van Nistelrooy
DF13	Kevin Hofland
DF14	Mario Melchiot
DF5	Giovanni Van Bronckhorst
DF16	Arthur Numan
MF15	Mark Van Bommel
MF17	Paul Bosvelt
MF18	Clarence Seedorf
FW21	Jimmy Floyd Hasselbaink
FW22	Pierre Van Hooijdonk
FW20	Roy Makkay
GK12	Watrreus
GK23	Oscar Moens

特别介绍：WE FANS 自己的大赛！

玩WE，当然要对战啦！不然怎么能领略WE的精髓？

经常上网的WE FANS一定知道“完全实况”（http://www.winning11.com.cn）这个WE的专题站点。完全实况可以说是国内最专业的WE专题站点，汇集了国内众多的WE高手，站点人气很旺，目前网站开始以北京为发展起点，进行WE事业的发展和交流。完全实况北京俱乐部组织各类实况赛事，下属有两个联赛和定期的杯赛（具体情况详见完全实况北京区论坛：http://www.ilovewinning11.com/cgi-bin/forums.cgi?forum=22），的确是有模有样呢。随着WE6FE的推出，相信各位WE FANS的假期一定会非常充实吧？而完全实况俱乐部就将在2003年2月组织一次北京地区最大规模的WE比赛！这次的比赛将会采取与世界杯类似的赛程，参赛选手要从外围的单循环小组赛开始，直至杀入32强，目标就是“世界冠军”！是不是很有挑战性呢？如果你认为自己的WE水平经得起任何考验，很显然，这次的杯赛就是为你准备的啦！至于比赛的详情，请诸位有心人前往完全实况的北京区论坛看个究竟吧！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

文：LIKY

GBA	SQUARE	TAB	1～4人
	2002年12月13日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线、对应1卡4人联机		4800日元

虽然这只是一款小品级的桌面类游戏，但在发售之前还是受到不少玩家的期待，毕竟这是SQUARE的作品，而且是SQUARE参入GBA的第一作，非常具有纪念意义。再加上游戏是以可爱的陆行鸟为主角，又吸引了一大批拥趸以及女性玩家。现在的问题是，游戏略显复杂的规则让很多玩家无所适从，所以LIKY就来给大家来讲讲游戏的规则以及系统。

陆行鸟大陆上手指南

菜单

ダイス	掷骰子
ませき	使用攻击魔石
ステータス	查看各人的状态
マップ	查看地图
せってい	系统设定
こうさん	投降
ヘルプ	帮助菜单
セーブ	存档

系统设定

迷你地图：开启／关闭（游戏中可按L键切换）
排名画面：开启／关闭（游戏中可按R键切换）
游戏速度（数字越小速度越快）
自己使用攻击魔石的特效：开启／关闭
对手使用攻击魔石的特效：开启／关闭
休息的时候自动获知信息：开启／关闭

游戏规则

游戏的规则很简单，大家一起在版图上抢占土地、升级怪兽、赚取CP值，谁先达到一定的CP值并回到起点就算谁胜利。游戏有好几个不同的版图，越后面的版图越大，对手也越多，达成胜利条件所需达成的CP值越高。

土地种类

起点 每次回到起点都会结算你此时获得的CP值，具体结算方法见后。另外回到起点可以选择一块土地进行升级，还可以购买同伴和攻击魔石。

召唤屋 一个版图就一个召唤屋，在这里可以购买各种攻击魔石。

转向点 一般在三岔路口出现，走到上面可以决定通行方向。

水晶 每个版图都分布了4颗水晶，通过那里就会得到那种颜色水晶（其实确切来说是得到了那颗水晶的Check Point），如果正好走到水晶上面，则可以选择给自己的一块土地升级或者召唤同伴。

关键字

CP Crystal Point，相当于《大富翁》中的金钱。

マス 土地，在土地上放上自己的同伴这块土地就属于你，别人停留在上面时就要付给你一定的CP值。

同伴 同伴是放在土地上的，当你停留在空地上就可以将同伴召唤出来放在上面。同伴分很多种，每一种都有各自的特技。

增殖率 每种同伴都有两个基本数值，一个是召唤它所需消费的CP值，一个是增值率。同伴放在土地上后，同伴的增值率就决定了土地的增值率，以后提高土地等级时会根据这个增值率来计算土地的增加值。

攻击魔石 在召唤屋或者起点处能够购买攻击魔石，攻击魔石相当于《大富翁》中的特殊道具，能够对对手进行打击，比如使他们昏迷、中毒、变青蛙等等，当然也能对土地上的同伴进行打击，比如降低它们等级。注意，用攻击魔石打击对手时如果对方身上携带有同样的攻击魔石，则攻击效果会抵消。

规则说明

1.当走到自己的土地上面时，可以选择给土地升级或者再召唤出一个同伴在上面。升级土地能够提高土地的价值，而再召唤同伴可以提高土地的增值率，一块土地最多召唤3个同伴在上面。

2.每个版图都会划分几个区域，在同一个区域如果你拥有多块土地，给其中一个升级时其他的几块土地也会相应地增值。而当你将某个区域的土地全部收归帐下时，这个区域就会成为你的独占区域。

3.给土地升级有等级上限的限制，这个上限会根据你在这个区域内拥有的土地个数的不同而不同，而当你取得这个区域的独占权后，这个区域内土地的等级上限全部会提到到10。

4.停留在对手的土地上有可能将对手的土地占为己有，具体来讲要具备3个条件，一是手上的的CP值大于“对方土地价值×同伴个数×2”；另一个是己方携带的同伴增值率大于对方土地上同伴的增值率；三是自己不能陷入“中毒”、“失明”、“加速”、“减速”等各种异常状态。达到这3个条件后当你走到对方土地上就可选择占领。占领当然要付出代价，你要付出“对方土地价值×同伴个数×2”的CP值，而对手会得到一半你付出的CP值。

5.当你的CP值成为负数时，你必须将自己的土地卖出抵债，直到CP值成为正数。如果你卖出所有的土地还不能使CP值为正，游戏还能继续，不过这时最好还是选择投降吧，免得浪费时间。注意，卖出去的土地会成为空地，并会保留原来的等级。

6.有些对手对某些攻击魔石具有耐性，比如第三关的サハギン就不怕青蛙魔法。

7.同伴最多携带8个，攻击魔石最多携带4个。

8.同伴都具有各自特技，当你停在它们上面特技就会发动，比如白魔道士会回复异常状态，还有一些同伴能够让对手或自己的异常状态多持续几回合。

9.游戏最初有10个版图，分别是：魔道士平原、サハゲン水边、ギガントード沼泽、ベヒーモスケ平原、モルボル森林、コカトリス森林、トンベリ洞窟、ゴブリン岩场、ラミヤ火山、ゴーレム守护地，它们是顺序出现的，只有取得前面版图的胜利，后面的版图才会出现。当你取得“ゴーレム守护地”版图的胜利后，游戏就算爆机了，会看到陆行鸟取得了“Master Crystal”，而且找到了同伴飞天猪莫古利。看完结局动画后，地图上又会一个版图——古代遗迹，当打完古代遗迹后，最后隐藏版图——“隐藏斗技场”就会出现了，这个版图的对手全部都是随机决定的，而且胜利条件每次也都不同。

回到起点时CP的结算公式

A=自己所有土地价值的合计

B=独占土地的个数×100

C=（A+B）×水晶系数

收集了4颗水晶，水晶系数=1/2

收集了3颗水晶，水晶系数=1/4

收集了2颗水晶，水晶系数=1/6

收集了1颗水晶，水晶系数=1/8

D=水晶基本点数+水晶附加点数

水晶基本点数每个版图都不同，比如第一个版图是100，后面的有的是200、有的是300，一般越到后面的版图水晶基本点数越高。附加点数等于收集4颗水晶并回到起点的次数×10。

E=D×收集水晶数

则获得的总CP值=C+E

实例讲解

上面的公式看起来的确不太明朗，举个例子说明吧，如右图。

所有土地价值合计A=595+1431+1266+957=4249

独占土地有6块，所以独占土地奖励B=6×100=600

收集了2颗水晶（绿色、黄色），所以水晶系数为1/6。

因此C=（A+B）×1/6=4849×1/6=808

因为在第一个版图，水晶基本点数是100。而之前有3次收集了4颗水晶返回起点，所以水晶附加点数为3×10=30。

所以D=水晶基本点数+水晶附加点数=100+30=130

E=D×收集水晶数=130×2=260

所以最后所能得到的总CP=C+E=808+260=1068

又是公式又是举例，大家总该明白了吧！如果还不是弄不清，那你就简单地记住一条：收集越多的水晶返回起点得到的点数就越多。

部分攻击魔石效果

名称	价格	效果
ワーム	160	进入睡眠状态，持续1回合
ギガントード	220	进入青蛙状态（不能召唤同伴和召唤同伴）），持续3回合
コカトリス	360	使对手石化，持续2回合
ワイルドラット	200	进入加速状态（骰子只会出现4、5、6等点数），持续2回合
スラグ	200	进入减速状态（骰子只会出现1、2、3等点数）
ラミア	240	进入混乱状态（不能掷骰子），持续2回合
サボレンダ	180	进入中毒状态，持续2回合
ベヒーモス	400	降低土地等级

梅花书屋&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

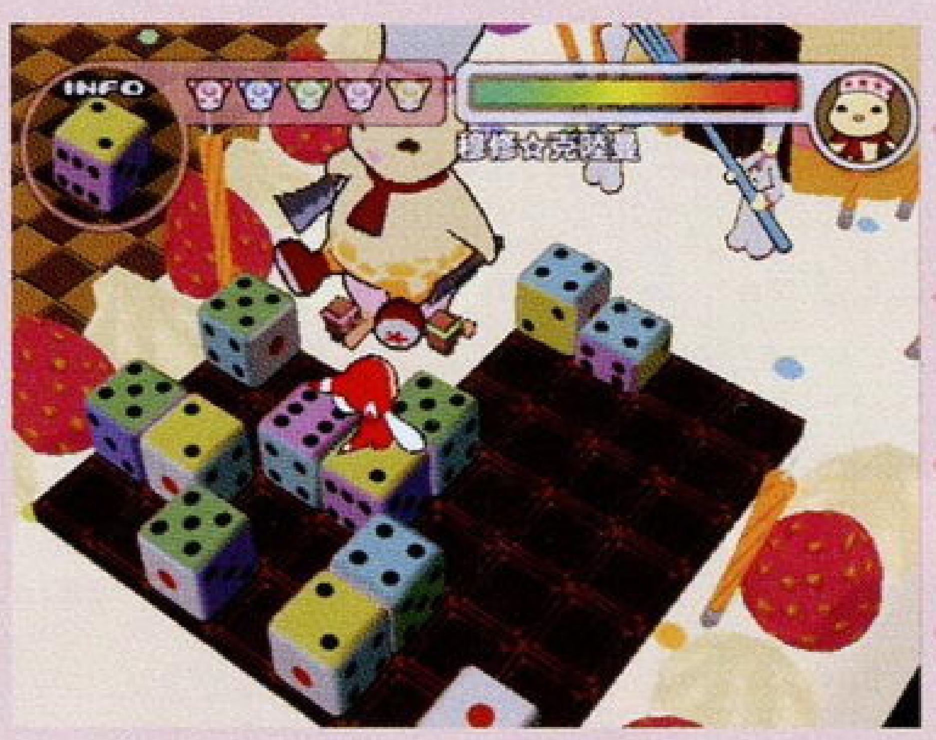
PS2	SCEI	PUZ	1～5人
DVD-ROM	2002年11月17日发售		221KB
	中文版同时发售		5800日元

文：胜负师

不知大家还记不记得曾在PS上创下惊人销量的益智游戏《XI》(《骰子方块》)，这款由SCEI制作的PUZ之所以广受好评、大受欢迎，应该就在于那种十分单纯的游戏性。无论是男女老幼，在这样的游戏中总能找到乐趣所在，这与家喻户晓的《俄罗斯方块》也算是异曲同工了。此次，索尼将系列新作《XIGO 骰子热爆》搬上了PS2，比画面提升更吸引人的是系统方面的大幅进化，而全中文的介面更是让我辈玩家欣喜。那么就让我们在平常的骰子中体味它的不寻常吧！

热爆游戏规则

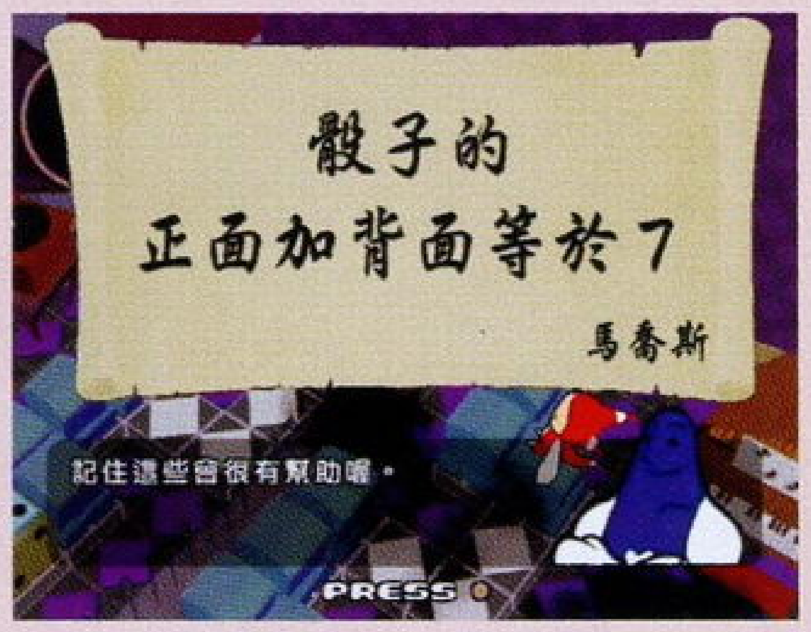
最早的《XI》规则比较简单，在一定大小的平面场地内，玩家操纵可爱的骰子小恶魔——AQUI站在骰子上滚动骰子，只要将A以上个A点（A为2～6）的骰子连在一起摆放就可以将这些骰子消去，1点的骰子要靠沾其他消去骰子的光才能消去。如果AQUI随消去的骰子降到地面，还是能像“仓库番”那样推动骰子。当然，AQUI还是能站在源源不断升起的骰子上回到骰子上方的。当AQUI被升起的骰子挤得无路可走时就算GAMEOVER了。



而《XIGO》加入了“热爆系统”，使游戏的感觉变得完全不同。每个骰子都相当于一个炸弹，A以上个A点的骰子相连并不会马上消去，而是将骰子炸弹的引线点燃，稍过一会，骰子就会以发生类似《炸弹人》中的十字形爆炸，凡被波及的同点数及小1点的骰子就会被诱发，爆炸后如还有满足条件的骰子就会再度被诱发，从而形成连锁取得高分。如果AQUI不慎被卷入热爆中，那就……另外，点数越高，引发的时间越长，但热爆范围也越大，游戏中有一种将全部被引发的骰子同时引爆的装置，这虽然是个方便的道具，但使用时千万千万要小心啊！

骰子的基本常识

我们所熟悉的骰子也有一些不被大家注意的特征。所谓“温故而知新”，知道的朋友不妨也看一下吧！



（1）骰子成正立方体结构，共有6个面，分别刻有1～6的点数标记；

（2）骰子相对面的点数相加等于7，即1的背面是6，2的背面是5，3的背面是4；

（3）骰子直线滚动时，无论滚动多少次，侧面的数字始终是保持不变的。

XI的基本技巧

《XIGO》的游戏过程是在骰子的滚动间完成的，其中有一定的规律可循，利用这种规律就能掌握一些技巧。

基本技巧一：骰子直线滚动两次后的点数即为背面的点数，因此可以计算出来，这在游戏时必须牢记；

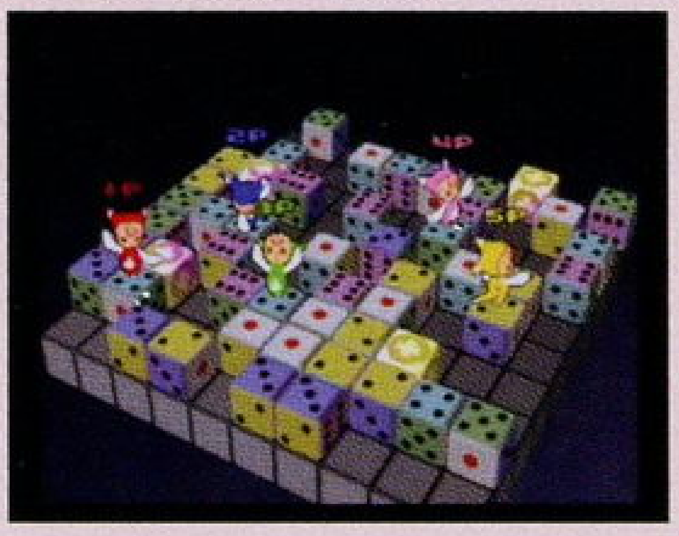
基本技巧二：比如骰子先向左滚动一格，然后向上或下滚动数格，接着向右滚动一格就会恢复到最初的点数（结合技巧一，如果向左滚动一格就是原先点数的背面点数），这个技巧在游戏中必须常用。

基本技巧三：可以采用以2点为主要诱爆对象的战术，因为从引发骰子到爆炸还有一段时间，利用这段时间可以将2点改变成自己所需要的点数，在狭小的空间里，这样的技巧可要多多使用。

不过由于游戏的场地不一定都很空旷，在狭窄地段操作的情况会很多，因此基本技巧结合着灵活使用是游戏顺利进行的关键。

游戏基本模式

M=MANUAL：游戏规则及玩法的基本说明，以及一些DEMO演示，不管你是否玩过前作，都可以说是相当有用的。先看一下说明，保你会有对这么有挑战性的游戏产生兴趣。



T=TRIAL：类似于街机模式，有生存模式和时间挑战模式等玩法，适合中级者和高段者挑战极限高分之用。

W=WARS：对战模式，最大支持5人对战，需要手柄分插器方能实现。不过与朋友们同玩时的热闹程度应该不会低于《炸弹人》吧！哈哈！

O=OPTION：游戏设定就不用多说了，不过这个游戏是没有难度选择的，这一点倒是有点特别。

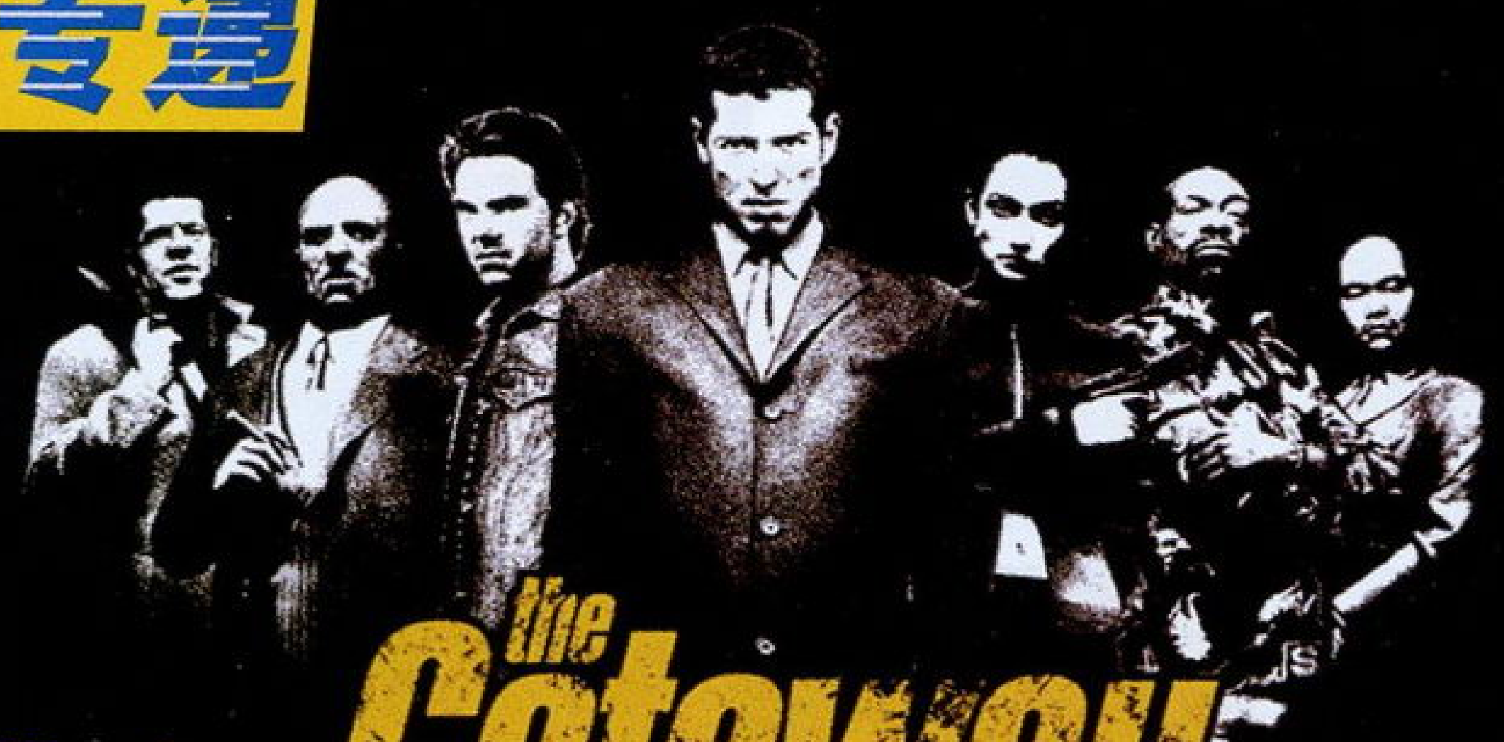
Q=QUEST：冒险模式，讲述的是5个小AQUI历尽艰难困苦，去云朵之国（天国？）寻找爷爷的故事。游戏的场地变成了卷轴式的，地形也复杂了许多，场地中出现了各种特点鲜明的敌人，碰上即死，骰子压到地上的敌人就会被引发，一定要多加注意才行。不过还好有5个AQUI就有5次机会，并且还能接续，所以只要不断尝试就一定能过关。Q模式共有5大关，每大关有4小关，前3小关只要走到终点就可以了，第4小关是BOSS战，5大BOSS的打法各有不同，有不明白的就看一下提示吧！（无论是敌人还是BOSS，造型都十分有趣，看来这样的游戏用来哄MM是最合适的了^—^）Q模式打穿后照规矩会出现二周目，其难度大大提高，特别是BOSS战与一周目有着天壤之别。只能祝各位顽强的玩家好运了！

XI[sai]：规则转换，可以将游戏变成《XI》式的古典规则，也就是说这一个游戏有两种玩法，可谓超值。不过这个选择需要QUEST模式爆机一次才能开启，幸好QUEST一周目的难度不高。古典模式中Q变成了1对1的B（BATTLE）模式，规则是谁先消除3～6个（可设定）不同的点数就算胜利者。

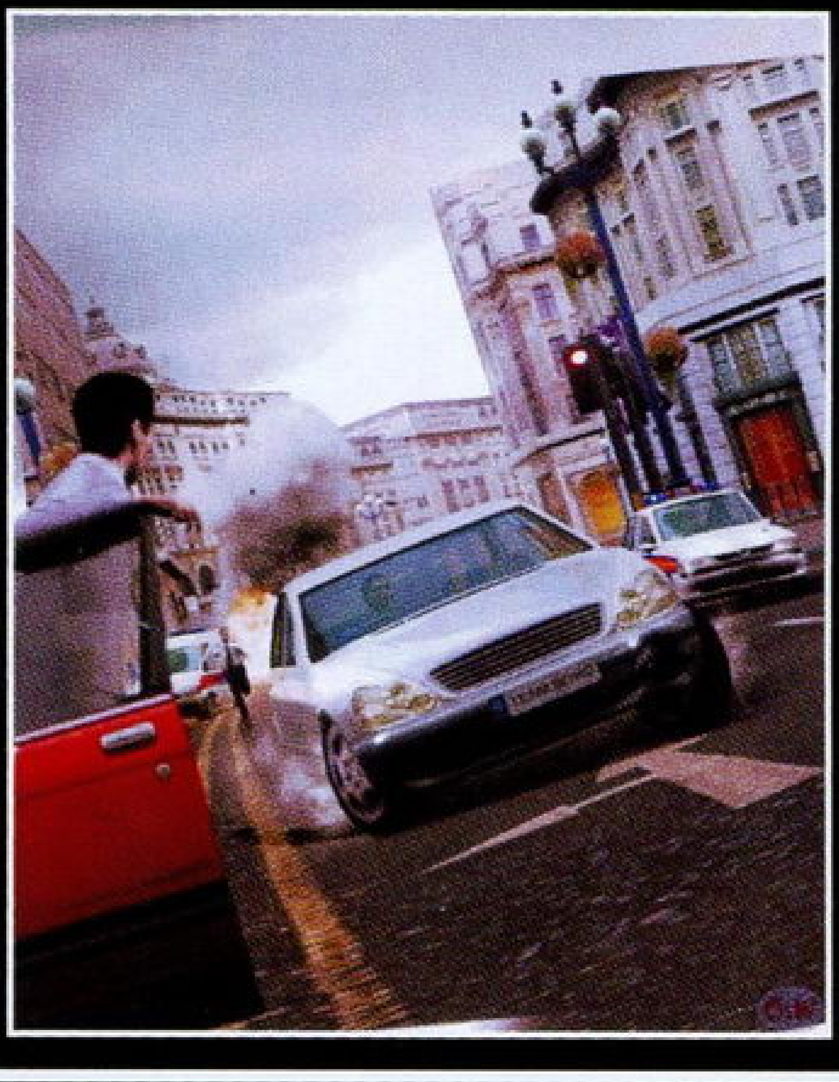
酒梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

文：多边形



大逃亡 the Getaway



伴随一段表现得极为时尚、抽象的动画，我们迎来了历经长达3年的酝酿，SCEE在2002年底面向整个欧美游戏市场推出一款结合赛车、枪战、解谜等多重要素于一身的PS2超大作《大逃亡》(The Getaway)。请不要被片头这首动人的爵士乐的旋律所陶醉了，按下X键就让我们一同来体验这款游戏吧。

PS2	SCEE/TEAM SOHO	ACT	1人
	预定2002年12月14日发售		56KB
DVD-ROM	–		49.99美元

伦敦很平常的一个清晨却是Mark Hammond亡命天涯的开始……这个早上Mark Hammond的妻子被一帮来历不明的人用枪射杀在街头，自己的儿子也被那帮人带走，而这一切都是近30年来的伦敦东部黑帮教父Charlie Jolson指使的。为什么会这样呢？原来Mark Hammond是一个隐退江湖的银行抢劫高手，Charlie Jolson就是想以他儿子相要挟逼迫Mark Hammond为其卖命。为了能够救出自己的儿子，Mark Hammond不得不暂时听命于Charlie Jolson。另外本作中正义的代表警官Frank Carter也正努力将Charlie Jolson一伙绳之以法。《大逃亡》的故事就是在这种错综复杂的背景下发展的。

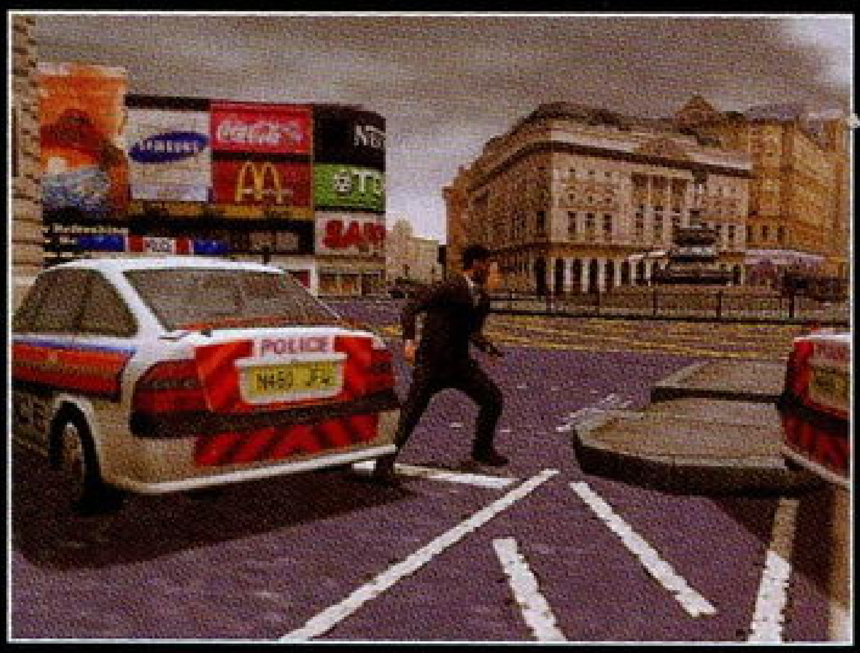
基本操作

掏枪、收枪	△键
任意瞄准	掏枪后按下R2
开枪	R2 +□
切换射击目标	R1键
自动瞄准	R1键（无敌人时不能使用）
下蹲	靠近目标按X
下蹲移动	下蹲时按左右键
贴墙	靠近目标按X
翻滚	配合方向键按X
捡物品	靠近物品即可
挟持人质	靠近人质按下X键
窥探	隐蔽靠墙时按左右键
拧脖子	挟持人质不拿枪时按下□键
撕票	挟持人质拿枪时按下□键

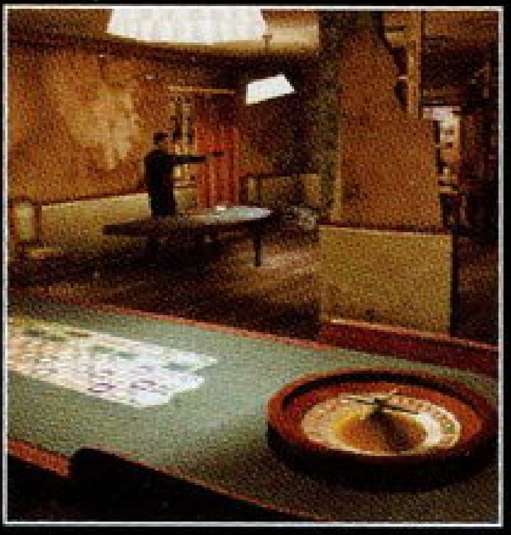
注：玩家要习惯用R1进行自动瞄准，在枪战时灵活运用X键翻滚躲避。

驾驶篇

手刹	R1（多用于甩尾）
车刹	□键（多用于制动）
倒车	△或R3
油门	X或R3
喇叭	L3键
离车	○键
抢车	○键



Mark Hammond (Don Kembry)　Frank Carter (Joe Rice)　Yasmin (Anna Edwards)　Charlie Jolson (Ricky Hards)



第1关流程指南

PIONT 1

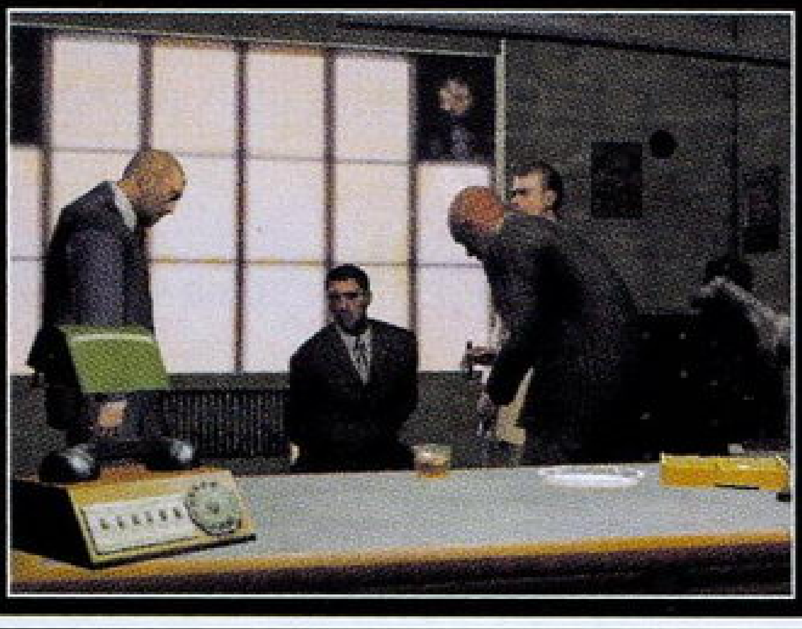
本关一上来就是“追踪赛”，玩家务必要熟悉驾驶操作。紧跟着前面那辆红色汽车。其实玩家并不需要以追上红色汽车为目标来开车，因为无论你多快都是追不上它的。还是稳扎稳打的好，采取尾随战术，保持一定距离就可以了。注意过弯的时候一定要慢一点，一切以稳为重。过桥之后红车会加速行驶，玩家很可能会被它甩掉，所以一定要盯紧点儿。真是该死！这个游戏竟然没有地图这个设定，真是要人的命啊！（游戏可以按照尾部的方向灯来明确方向。快到目的地的时候，方向灯就会快速闪烁。完全到达目的时，左右两侧的方向灯会同时闪烁。）OK，如果玩家被甩了，只要不是太久还是可以赶上的。特提供下面一组图片，希望有所帮助。

▲最后一段直路过后，跟着红车向左驶入小巷。

▲画面右侧是一堆堆破箱子，看见第一个路口就再向左拐进去。

▲“红狐狸”，终于逮住你了！

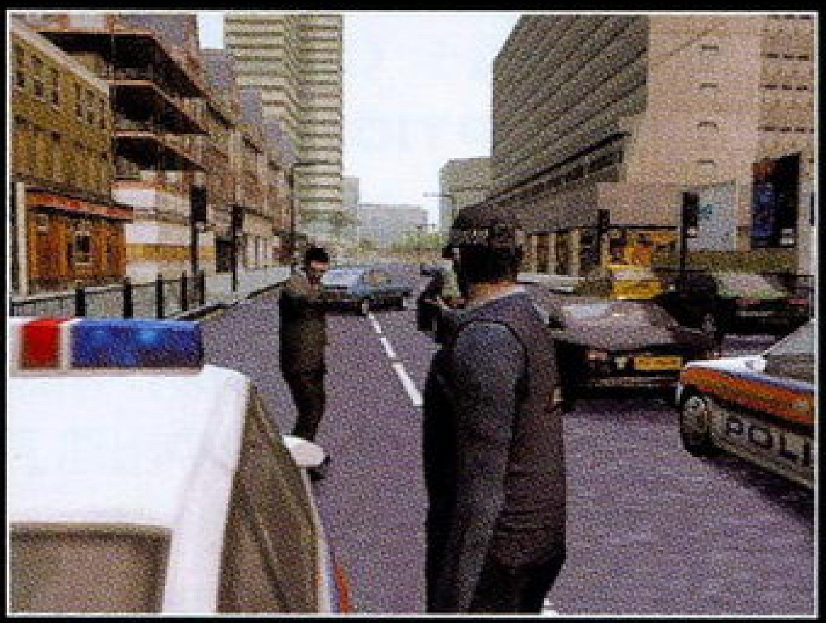
PIONT 2



来到仓库就是第一场硬仗。玩家可以射击场景中油桶引发爆炸。有小门进入仓库，干掉5个敌人后再由右侧的小门进入。这个区域有3个敌人，并且还可以从这里上到2楼。来到2楼，战斗结束后就可以在办公室找到老恶棍Charlie Jolson……

《大逃亡》与《GTA》的差异

起初我们可以认为《大逃亡》与《GTA》几乎是完全相同的两个游戏，但是稍微玩过一阵子之后玩家就会发现，《大逃亡》有它显著的特色，许多方面都超过了《GTA》。虽然游戏在画面上并没有达到最初公布的那样令人惊疑的效果，但也可以算是相当优秀的了。《GTA》在宏观把握上体现其优势，而《大逃亡》在局部刻画上则更加细腻。《大逃亡》有极其突出的几个优点。比如游戏在驾驶部分可以说是专业中的专业，不但车辆描绘细致入微，而且操作感完全和《GT赛车3》可说是如出一辙。（也难怪，同样是SCE出品嘛。）由于本作开发中采用了一种基于磁性的信号处理系统，所以同时可以捕捉5名演员的动态，堪称业界首创。致使在剧情交代方面的动画格外细腻，生动。在枪战方面手感比较好，击中感很到位。只是有时视角太过于恶心了点，简直可以用莫名其妙来形容。



好了，这次对《大逃亡》的介绍就暂时告一段落。据悉，本作在欧洲市场的销售势头曾经一度盖过了《GTA VC》，难道你不想见识一下这款SCEE的年度大作吗？它或许不会让你100%满意，但我保证它是一款认真制作的游戏。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAME3 游戏立方

VOL.030
栏目主持：多边形

A.L.E.R.T

这里再次向大家重申一下，现在"游戏立方"栏目已经有了自己的Email：**game3@ucg.com.cn**，以后大家与我联系请往这个邮箱发信吧。自从专用信箱开张以来，多边形每天都能收到一大堆读者的来信，真是太幸福了。当然，多边形在帮助大家的同时也希望得到更多玩家的帮助。如果你有什么游戏方面的好点子、好创意、好稿件请千万不要吝啬，也都发给我吧。最后祝贺所有玩家在2003年活得更加精彩。

我、GBA和"枪"的故事

文：幼儿园园长

你们杂志从头到现在我都有买。看了上次你们说GBA拆开时灰尘很难防范，除非是任天堂的无尘工作车间。其实有办法解决的。

本人原先工作于上海西门子移动通信有限公司，从事手机的维修工作。手机和GBA都有LCD（液晶），在LCD四周都有海绵来防尘。只要是你不拆开GBA，灰尘是相当难进入屏幕里的，海面有静电作用，主要的灰尘都被吸掉，再加上GBA外壳是经过特殊设计的，一般的大灰尘连壳都进不去。

不过，既然拆开了，那就必定有点麻烦，其实过去我们在生产和维修中是用高压气枪来处理的，一发现LCD有灰或杂质，就拿这"枪"，"枪"是我们这里的简称，对着LCD吹一下就搞定了。然后用最快的速度安装好。（我们的简称还闹过笑话：那次德国总理施罗德来公司里参观，随行的有50多人，他身边全是保镖。当他走到生产装配处时，一装配工发现LCD又有灰了，想拿枪来吹，但他找不到，因为这是几个人共用的，被前面的人拿去用了，他也没留意这些元首就在他旁边，就听到他在那喊："枪！枪呢！我的枪呢？"顿时，场面紧张起来，保镖都做警戒状，手伸衣服里拿真家伙准备"反恐"。当时那个搞笑啊！）任天堂的工作车间和SIEMENS的应该一样，都是用高压气枪的强力气流来吹走灰尘的。只要是在地球上，只要不是无菌室就一定有灰尘，任天堂的也一样。不过灰尘的多少和所处地点有直接关系。如果是在游戏店里改GBA的背光，那灰尘自然多些，要多吹。这就好比为病人做手术（开肚皮的那种），一个放手术室里开，一个放路边开，你说哪个更容易被感染？所以找个比较干净的地方是个前提。

当然，不是每个中国玩家都买得起高压气枪的，为了让她能喷出气流，还要铺设管道，测量气压，烦就一个字。皮老虎是一个很好的解决方案。小小一个皮老虎才几块钱，却能把LCD的灰尘吹得无影无踪。她的下面是个大圆球，可储存空气，前面有一个小管子，用来出气。就这么简单（其实医院里也用这器具，只不过是装水，来给病人洗耳，本人洗过一次，水从耳朵进大脑，流至喉咙，再回流出耳，那个叫震撼啊！出来时我走路都不行，耳鼓膜的平衡机能被完全颠覆。那种感觉至今难忘）。SONY的摄像机使用手册上写有，一经发现取景器上有灰尘，可用皮老虎吹拭。说再明白点，皮老虎就是一个微型的气枪，效果是不差的。在SONY专卖店和各销售照相器材的店里都有卖。

下次编辑部再有人拆GBA时，可以这么试试，愿编辑部早日灭绝灰尘。

市场扫描

一般临近过年时，国内的游戏主机及周边都会涨价。也许是因为大家的钱包都鼓了不少吧。最近价格变化最突出的就是GBA了。明明上个月还卖500元的低价，没想到一夜之间就涨到了560元左右。浮动虽说不算离谱，但对于水货商来说，体积小巧的GBA与PS2等光碟机相比更能赚钱吧。2001年10月份D·S花了580元买了台GBA，今天在游戏市场一问，GBA仍开价580元。想不到起起落落又回到了原点。（当然，现在的机子要亮很多）GBA的官方售价8800日元。由于进货渠道和GBA国产化的关系，去年（2002年）国内GBA在一段时间内也曾经最低卖到过480元，现在还想以这个价位购买GBA的玩友可以坐时间机器回到去年6月份左右。（笑）现在买机？也不亏嘛，不就比以前贵了几十块么。玩GBA图的是开心，得到的是交流。所以说："该出手时就出手！"

反观其他主机，价格浮动不大。NGC日版套机卖1400元，美版套机卖1200。（美版含改机，可玩日美两种正版NGC游戏。）由于新发售的《生化危机0》和《塞尔达传说 风之杖》素质相当高，所以几乎成了随机购买的必选游戏。NGC游戏售价各地不一，据我了解的情况国内最低可以以380元购入《生化0》，《塞尔达传说 风之杖》（无特典）的价格也渐渐降到了400元以下。如果某地区的玩友以超过这个价格买下上述游戏的话也不要怪JS太J，毕竟地理位置不同、生活水平不同都能造成价格的不同。

▲据马路消息，PS2版《灵魂能力2》将于2003年3月27日推出。想起到了3月PS2上又是大作如林，真是为这个游戏捏一把汗啊！但愿《灵魂能力2》能够有稳定的发挥。

PS2仍然是大多数玩家选择的主机。现在市面上属美版39001型PS2最多，较低价格为1850元全套。而广受欢迎的港版30006R则要卖到2000元全套。日版机较少见了，但如果有特殊需要， BOSS还是愿意看在"钱"的份上为你进一台的。买哪种机型全看自己需要，至少质量绝对没有区别。不过经过测试得知，有很多的全区DVD影碟在日版机和美版机上仍然不能播放，因为美日版机均为N制，但国内很多DVD影碟都是P制的——尽管区位锁码已经删除，但就是不能正常播放。PS2因为有香港行货所以正版软件现在较便宜，一般都在380左右。SONY原厂原装记忆卡卖150元。而其他品牌的原装记忆卡则卖130。都快过年了，现在还不买的话，等涨价再买就亏了。

Xbox？据我侦察最近买的人也不少呢！一般日版全套卖2100元，美版全套卖1900元。现在改过机的Xbox都可以直接播放DVD影碟。相信等到1月23日《DOA沙滩排球》发售后在国内又会引发一股"Xbox热"吧。

OK，这次就"扫描"到此了，希望大家看到本消息时，那些JS们还没有正式开始涨价。另外补充说明一点，以上价格均为参考价，因为消息是综合北京、上海、广州等大城市的平均价格，所以难免会有出入。感谢江西恐龙、小王、Sky、东京小子等玩友提供信息。

▲这就是传说中"12猫街霸"。

www.plumbook.cn

真 伪 GBA 背光板大比拼

文：寒羽

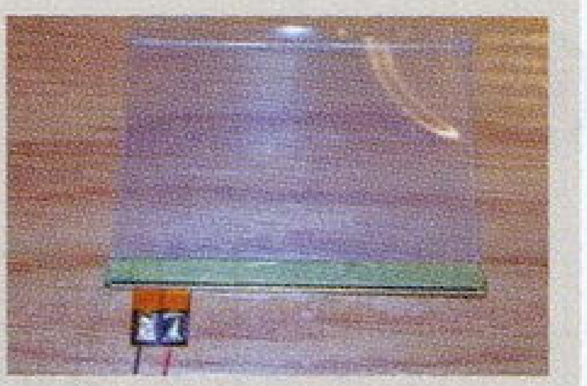
近来GBA界大事不断，烧录器大战硝烟尚未散尽，背光板“亮”潮又再风起云涌，真假“After Burner”事件一时间把国内GBA界搅翻了天。事情源起于最近市面上出现的一种仿制的“After Burner”（由香港出品），其包装和配件包括说明书都与原装的“After Burner”（由美国出品的一种品牌背光板）一模一样，价格上却便宜了100多元。不过，一分钱一分货，价格上有巨大差距的产品必定导致在质量上有根本的区别。本文就是通过对“After Burner”这款背光板系统的介绍，以提醒广大玩家如何区别真假两种背光板，希望对GBA玩家加装背光板时有所帮助。

相关知识

关于液晶屏：GBA采用的是反射型TFT彩色液晶屏，它本身不发光也不透光，需要有良好的采光才能显示清晰的画面，对外界光源的需求比较大，到了晚上就基本上无法观看。以笔记本电脑的显示屏做对比，笔记本电脑采用的是透光型TFT彩色液晶屏，自主光源，使用的时候不受外界光源的影响，即使在晚上也能正常观看。

关于背光：从光源的位置角度来说，笔记本电脑的显示屏才是真正的背光，因为笔记本电脑的背光存在于液晶屏的下面（后方），而“After Burner”背光系统的原理是在GBA的LCD上面（不是屏幕背后）加装一个发光装置来实现对GBA屏幕的照明。由于屏幕结构的根本区别，GBA不可能安装像笔记本电脑那样的背光系统（从这个意义上来说，背光板只是人们对GBA内部照明灯的通用的叫法而已）。

关于After Burner：主体是一块透光度极高的导光板（如图），其一侧安装了LED，LED将光线射入特殊设计的导光板中，在导光板中完成光线的散射和反射，然后均匀地投射到GBA的LCD上面。这样就使GBA屏幕能采集到足够的光源，整体亮度明亮且均匀，即使在晚上也能看得清清楚楚。



关于背光的颜色：因为目前没有绝对纯白色的发光二极管，现在的白光二极管都稍带有一点蓝色，但是对画面的影响并不大。

关于背光板的安装：安装After Burner必须把GBA主机拆开（需要冒一定的风险），过程其实很简单，依照说明书的指示，具有一般焊接知识的玩家都可以在40分钟内改装完成。不过，安装中最需要注意的是防尘，一定要在洁净的环境内进行改装，不然进了灰尘可就不好办了。建议最好还是到商家处安装，至少装坏了有赔偿。（笑）

背景资料

谈到GBA的缺陷，几乎所有GBA玩家都会说：屏幕太暗了。任天堂在设计GBA时，更多的是考虑高性能低耗电，却把玩家与GBA交流的最直接窗口——屏幕给忽略了。因为采用了反射型液晶屏，画面光亮度不足成了GBA最大也最致命的缺陷。要不是GBA上的游戏实在太好玩了，也许不会有多少个人愿意整天拼命睁大眼睛看着阴暗且小得可怜的屏幕。（笑）不过抱怨终归是抱怨，老任也没有就玩家的意见做出任何的改进，倒是在今年的早些时候，国外“TritonLabs”工作室的一个叫Adam小伙子突发奇想地做出了一个足以载入掌机史册的G B A 内部照明系统——“After Burner”，从而“把任天堂都没能解决的问题解决了”（GamePro杂志评语）。这款命名为“Afterburner internal light kit”的内部照明系统从今年5月开始正式发售，并迅速风行全球，照亮了整个（GBA）世界。

这张霸王丸是同人作品，他（她）使用是目前世界上最为优秀的三维动画的制作软Maya。是不是看起来比SNK官方发表的3D版霸王丸更加有血有肉呢？有兴趣或者致力于投身游戏事业的玩家可以从现在开始自行钻研，寻找发展方向。说不定哪天机会就会出现在你眼前。

正版“After Burner”与盗版“After Burner”的分辨

要分辨真假背光板的最简单办法就是看价格，可以说，市面价低于300元的背光板都是D版的，因为After Burner的官方售价是35美元（折合人民币约310左右，且不含国际邮费）。当然，这是对付初级JS（奸商）的方法，碰上高级JS这招就不管用了。

从外包装上来看，正、盗版的区别并不大，两种背光板套件都是用透明红色的胶袋装着，里面都有一本说明书、一块背光板、一块防反射薄膜、两条电线（红＋黑）、1个44欧姆的电阻、1个电位器和1片塑料卡片。

拿到实物进行仔细对比，还是可以看出点区别来的。

❶ 看说明书。（如图）看到区别了吗？Z版的是说明书的背景是有很明显的花纹的。D版则很模糊，几乎没有。

❷ 看背光板。背光板是Kit最重要的部件，它的质量直接影响着GBA改装后的画面效果。拿起正版的背光板，可以看到它的透光度是非常好的，而且表面也非常光滑，做工很精细，而盗版的透光度低（如图A），仔细看板面有明显的条纹，板的边缘有少许锯齿。背光板是整个Kit最重要的部分，直接影响了价格，因为两种板使用的原材料有根本的区别，这也是鉴别正版最直接的方法。

❸ 看防反光反射薄膜（AR Film）。防反光反射薄膜是kit里的一个非常重要的配件，直接加在背光板的上面，也是直接影响背光板实际效果的重要因素之一。从外形上看（如下图），Z版与背光板的大小基本相同，而D版略长于背光板。另外，D版的做工很粗糙，反光严重，Z版的则没有这些缺点。

上述3点只是些很细微的差别，如果没有对比的话凭肉眼很难分辨，最简单直接的效果是看着改装的效果。Z版产品发光聚光好，装上后屏幕画面亮度得到明显改善，对GBA画面鲜艳度不会有明显的影响，在黑暗中玩的爽快感无与伦比；D版则极不清晰，在光线好的条件下画面颜色变淡，且有反光现象，若在黑暗中观看则是“蓝蒙蒙”的一片。

目前国内正宗After Burner背光板市场价格350元～380元，加装后的效果令人比较满意，而因为使用高级材质的原因，价格变动不会太大，是值得推荐的产品。不过，千万可不要和仿制品的混淆了哦。

注：仿制After Burner背光板市场价格为150元～220元

▲没有加装背光板的GBA。

▲加装正宗背光板的GBA。

▲加装仿制背光板的GBA。

www.plumbook.cn

模拟通告

3DO模拟器浮出水面

文：蜘蛛

继PC－FX之后，打响次世代战争第一枪的松下3DO也终于现身模拟界。3DO是蜘蛛见识的第一台次世代主机，当时因为价格相对其他主机稍低，又支持《侍魂》等热门游戏，还可以播放VCD而在国内短暂地流行过一阵。虽然目前还很初步，只能运行一下BIOS，这却标志次世代战争的全部机体在模拟器上均已出场亮相。个人认为推出3DO模拟器的意义实在不是很大，这种情况在国内更是如此。想想看，现在在国内游戏市场上的SS游戏已经是凤毛麟角，更何况是昙花一现的3DO。加之3DO的经典游戏屈指可数，而且绝大部分都有电脑版，所以本人对3DO模拟器的兴趣小得很。话又说回来了，当初3DO上有一款名为《英雄》的真人武侠游戏，吓倒了一帮玩家，不晓得各位是否还有印象。现在张导演的武侠大片《英雄》正在全国火爆公映中。蜘蛛倒是想重温一下3DO版的《英雄》，这个游戏可是有全程粤语配音的哦！

▲3DO代表作：Demolition Man

▲3DO代表作：Mad Dog II－The Lost Gold

▲3DO代表作：Road Rash

▲3DO代表作：BALLZ

次世代之后就是Dreamcast了。Icarus的作者透露他明年6月后才会投入较多精力到这个目前模拟的机种最强悍的模拟器上，除非——开发很顺利，NAOMI能够运行！很多人觉得一些模拟器对机器配置的要求太高，就算放出模拟器也没有多大意义，但蜘蛛觉得虽然目前运行得不是很流畅，可是有总比没有强，加上摩尔定律的作用，过个一年半载主流配置性能就会有很大提升，再说作者一般都会做一些优化工作（彩京游戏在Mame0.62与0.61版中的运行速度就迥然不同）所以大家不必一拿到运行不了的模拟器就抱怨，请对模拟器的作者表示起码的尊重，何况我们也没有为模拟器掏一个子儿。不管怎么说，有个有热情的作者，有个盼头。

▲3DO代表作：Space Hulk

▲3DO代表作：Who Shot Johnny Rock

海外见闻 1

多边形：可能是游戏迷的特性吧，即使来到一块陌生的土地上也总要再次寻找游戏的根源。如果找到了就可能获得一份回家的感觉。相信无论是本文的作者JO－JOESTAR玩友，还是其他玩友都会有这样的体会。

我现在身处大洋彼岸——澳大利亚，这儿的动漫、游戏都不多（想要中文版去唐人街找），而且还巨贵。动漫书10澳元一本（约折合人民币43元）。普通版PS、PS2游戏大约84～108澳元（可能还要贵），就算是租游戏也要15澳元。对于一个没收入，又习惯了中国物价同时还喜欢动漫游戏的“三栖”穷学生，在这里买东西实在是如被抢劫一般……

这儿的人看动漫还停留在《龙珠》时代，其次影响力较强的是皮卡丘，再其次……好像就没什么了……游戏多以美版为主（讲英语的国家嘛），种类以赛车、射击和体育的比较多，还有什么“蝙蝠侠”、“蜘蛛人”的就不提了。不过像《MGS2》、《FF X》、《鬼泣》、《ICO》、《鬼武者》之类的超大作这儿也挺流行的。如果日文较多或涉及到动漫的游戏比如《机战》，各大恋爱养成游戏，这儿连影子都见不到。（可为什么会有《魔术师奥芬》呢？）最让我感到奇怪的是，《寂静岭2》这儿居然没有！（莫非我看走眼了？）那不是全英文的么？这里PS、PS2、Xbox（这儿的大商店里基本上都让人试玩）、NGC，GBC（古董？）、GBA，N64都很常见，但唯独就是没看见DC的影儿（为什么？），于是像《莎木》、《樱大战》这些游戏就想都别想了……

▲NAMCO于2002年12月推出街机新作《魔斩》。(Mazan：Flash of the Blade)多边形对这款体感街机游戏非常感兴趣，可惜至今都未能亲眼见到。虽然现在许多家用游戏机的画面已经凌驾于街机之上，但是那种独特的游戏感觉看来还是只有投币才能享受得到啊。

上周末去了一趟CITY里的街机厅，里面的游戏还是多为赛车、射击、体育、音乐类游戏，但居然我还看到了《三国志2》。我在这家街机厅看到了一帮音乐游戏达人（惊的下巴差点没掉了）。他们有打鼓的（好像就是搞音乐的，玩超高难度，极专业），有弹钢琴的，一看他们就是学这个的，曲子上手就一通猛弹，首首歌曲都是以PERFECT告终。当然还有跳舞的。就是站一“笼子”里，共有5个箭头，可用手玩的那种街机。（多边形：这款街机我见过，的确很恐怖。上次看见一位胖子玩过）有一男一女轮着跳，都用华丽的舞蹈完成游戏，引得旁边一堆“金发”的来看，赞叹的掌声此起彼伏。以上我说的那些狂人其实全是亚洲人，这才是令我最惊讶的。

我发现西方人果然不爱玩格斗游戏，《KOF》、《CVS》、《死或生》、《铁拳》都是亚洲人在打，这里的街机厅简直成了咱们黑头发、黄皮肤，亚洲人的天下。（多边形：这就是亚洲雄风嘛！）这儿还有一个即时照相机，SNK的（还是Q版的ATHENA）。一听那英语配音，差点没背过气去。尤其是用那种欧巴桑的语气说：“LET’S TRY.”的时候，我差点就砸机了……

多哥早！小弟我最近听说一件事，那就是普通的USB手柄能接在Xbox上，这是真的吗？听人说Xbox的手柄接口其实就是标准的USB2.0接口！也就是说，Xbox的手柄就等于一个USB手柄了，不是吗？如果是真的话，那就是说把Xbox的手柄接在电脑上，再拿张驱动盘就可以罗？

请多哥帮我这个忙，查一查这个事儿！（阿凉）

多边形：据我所知，你这种说法是错误的。虽然USB（Universal Serial Bus）接口是目前大家接触最多的接口技术之一，但不同产品之间还是有区别的。对于手柄控制器而言，如果控制器本身有针对Xbox的驱动程序则可以使用，否则是不能被Xbox识别的。加之Xbox的USB接口和普通PC用的USB接口定义不同，Xbox目前还没有对应，所有普通USB手柄是无法在Xbox上使用的。不过听说市场上已经有Xbox接口转换装置可以实现通用PC与Xbox通用。

《黄金太阳 失落的时代》进入最强召唤兽的迷宫用“传送”魔法进入大厅以后，下面那个宝箱怎么拿？《黄金太阳》会不会推出3代？

多边形：答案很简单，利用传送魔法进去里面的路是走不通的。在遗迹的大门左右两侧各有一扇小门。利用透视魔法进行就可以取得宝箱了。《黄金太阳》一定会推出续作的，这只是个时间问题。有传闻称游戏的新作将会在NGC上推出！游戏开发商Camelot的著名游戏制作人高桥宏之在接受一家日本游戏杂志采访时就明确表示他们正在为任天堂的GameCube开发一款RPG游戏，并预定将会在2003年正式公布这款新作，而在他们的计划表上，他们也打算在2003年推出这款游戏。高桥宏之还信心十足地表示这是一款“惊人”的新作。当然这只是个传闻而已，估计不久就会有新作消息，等吧。

www.plumbook.cn

本人的PS2为30000型，请问几个月后的《宿命传说2》中文版是否能对应该型号的主机？以后的大多数中文游戏是否都能够在30000型上玩？请尽快回答，谢谢。（Dennis）

多边形：你大可不必担心，现在在PS2上所推出的中文版游戏全部对应日版主机，以后也同样对应。

“油细鸡”，您好！

在下有一个问题：《棋魂》怎么存档啊？这么好的游戏可以考虑介绍一下啊。在游戏开始后，我选择“是”，结果显示“作成不能”，是怎么一回事啊？（王且吏）

多边形：你问的问题实在太含糊，我现在都不明白你所说的《棋魂》是哪个机种，哪一代作品，我只能用猜的方法来回答你了。GBA版的两部《棋魂》都是关机就会自动进行记录的，如果你玩的是GBA版，而且至今不能记录，只能说明你的卡带有问题。《棋魂》的确是个很出色的游戏，但是因为它是棋类游戏，所以我们没有花大篇幅进行报导。“动漫园”曾经多次对《棋魂》做过推广介绍。

多边形大哥，您好！

小弟近来在玩《最终幻想X》，虽参考了不少攻略，仍有很多问题不明。（我玩的是国际版）HP上限，攻击力上限突破物品是在地域制霸的哪一个区域完成后可得到，或还有什么方法还可以得到这些物品？（机中）

多边形：在怪兽训练场打倒神龙可以得到合成HP上限突破的道具。攻击力上限突破道具的获得方法则是在怪兽训练场中通过打倒每一个BOSS后随机获得。

多边形：你好，有个问题请教。

近日翻看旧日贵刊，发现你曾在2002年4月刊的“流金岁月”小版块中提到，SUNSOFT将在PS上推出其经典游戏的复刻版其中包括《星际魂斗罗》（RAF）等。本人十分喜爱这款游戏，所以请问：①该复刻版出了没有？包含几个游戏？②国内市场上是否找得到？其封面包装是如何的？问题有些久远了，还望抽空回答。谢谢。（Email）

多边形：你不来信我都快忘记这个事儿了。早前我的确得到过确切的资料，SUNSOFT确实已于去年5月在PS上推出一个FC游戏的复刻版。从那次后我就再也没有得到任何关于这个复刻版的资料。这个复刻版已经推出了，但是根本没有任何反响。通过模拟器早就可以随时玩FC游戏，现在又有了烧录卡，通过GBA上的NES模拟器玩老游戏更是惬意得很。我劝还是你不要再等了。

▲当年的《星际魂斗罗》难度超高。

《真·三国无双2》中祝融的最终兵器老拿不到。那个董荼那老是不肯死。我是双打，1P为祝融，2P为吕布。不论我是守在孟获边上，还是用象撞开墙都不行。望指都教。（小菜虫fly）

多边形：小菜虫朋友，以你这个方法即使把大象撞得头破，牙断，血乱流也是无济于事的。祝融最终兵器的获得方法是：选择南蛮军在南蛮夷平定战中静等董荼那和阿会喃逃亡后，贵重品就会出现。

各位辛苦了！圣诞快乐！我又有问题想麻烦你们了！我就近想买个PS2的光枪！但不知道现在除了《枪下幽魂3》还有什么游戏对应光枪呢？《恐龙猎人 进化》对应吗？另外我买了《真魂斗罗》的CD版！照着书上的30人秘籍也没能调出来是怎么回事呢？谢谢！祝工作顺利！（庞洋）

多边形：我粗略数了数，现在共有7款游戏对应PS2专用光枪GUNCON2。但其中不包括《恐龙猎人 进化》。12月12号NAMCO推出了一款GUNCON2三合一游戏套装，仅售3800日元。《化解危机3》也铁定会在PS2上推出，如果你喜欢光枪游戏，买把GUNCON2的确是不错的选择。这个30人的秘技是绝对可以使用的，我们亲自测试过。其实最初市面流行的《真魂斗罗》只是一个测试版而已。可能正是这个原因导致你使用秘技无效吧。

多哥，小弟有几个问题，需要请你帮帮忙。

①《火焰纹章 封印之剑》能出现第2个女主角结局吗？②PS上的《泪之腕轮》能用PS模拟器玩通关吗？③请问用PS模拟器玩多碟PS游戏的方法。④DC上的《机战α》能用D版通关吗？⑤籍着PC版《龙战士4》中文版的即将推出之际，你们会推出回顾攻略吗？最好多写些研究性的东西和玩家容易忽略的地方。⑥知道哪里有高达20周年的交响曲的mp3下载吗？我只找到了6首。一口气问了这么多问题，望多哥尽快回复。（Email）

多边形：①首先依冬（魔龙）不是第2女主角，而是最终BOSS。如果罗伊使用封印之剑打败魔龙那就会出现GOOD ENDING，不用封印之剑而用其他武器打败魔龙的话就会出现BAD ENDING。另外如果不拿齐8件神将器的话会进入另一个BAD ENDING。②用VGS在游戏最后一关会死机，而用ePSxe玩的话无法顺利观看结局，遗憾。③最新版本的VGS和ePSxe都支持换碟的。④这个我没有试，Sorry。⑤有机会我们会推出相应的系列回顾或者研究性文章。⑥高达20周年的交响曲的MP3可是稀罕东西，网上很少有的。

请问《皇牌空战4》中，怎样才能打出S-37A后面的那架飞机？怎样才能获得所有颜色的飞机？（yang1st）

多边形：要想获得俄罗斯的第五代战斗机S-37A金雕，你需要在游戏第18关megalith的地图北方的位置将驾驶它的王牌飞行员击落，飞行员的名字我已经不记得了，然后从机库中购买。顺便说一句，多边形非常喜欢S-37，觉得它很Cooooooool！如果想获得所有颜色的飞机就必须以18关全S级的评价将Hard、Expert、Ace三种难度通关。

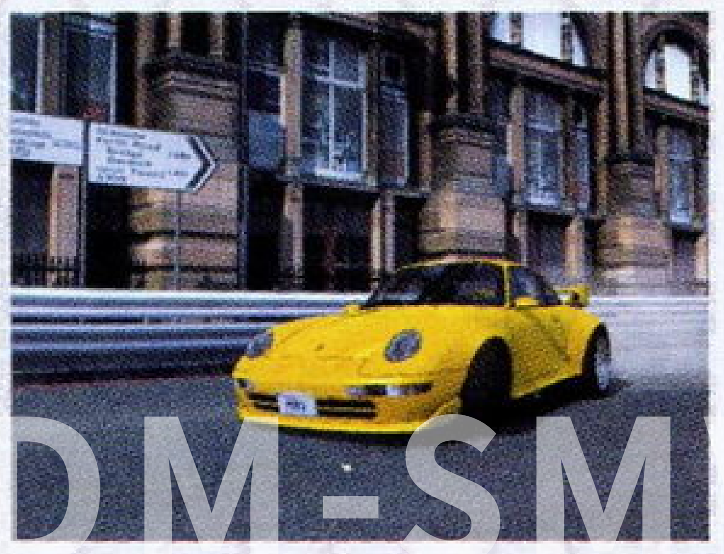
多哥你好，小弟第一次给贵刊写信，我有如下几个问题：

①《DOA3》的隐藏服装，和隐藏人物EIN怎么获得？②Xbox的光枪怎么还没出？③《HALO》能否给做一个攻略？它能否2人分屏玩？④《SEGA GT2002》和《PROJECT GOTHAM RACING》哪个出色？⑤《JSRF》编辑部是否有人玩？有无秘籍？隐藏人物怎么得？望出攻略。⑥《MGS2 S》Xbox版各位大哥说已玩到了？

看了最近的杂志，我浑身冷汗，买了Xbox后我第一次有这种感觉。CAPCOM一下放了5个游戏在NGC上，虽然Xbox上有《恐龙危机3》和《铁骑》，但是……现在3大主机，游戏最少的就是Xbox了。《铁甲飞龙ORTA》推出之后好像就是终结了，《VF4 EVO》等也不见踪影。望大哥们给我一些建议。（影儿）

多边形：①我肯定会推荐D·S在近期做一个《DOA3》全人物特辑。②Xbox预计推出一款专用光枪，首个对应的游戏当然是《死亡之屋3》了。③其实《HALO》流程真的是很简洁，它不同于以往的FPS游戏，游戏几乎不用走什么冤枉路。《HALO》真正的魅力在于同高人性化的敌人作战的过程。不然游戏的副标题也不会叫“Combat Evolved”。游戏支持分屏双人甚至4人进行流程模式和对战。上次我和不怎么玩FPS游戏的纱迦合作玩了一下游戏的第4关，纱迦在前面吸引敌人，我绕到敌后方偷袭，感觉很不错。④我个人还是比较喜欢《PROJECT GOTHAM RACING》，因为这个游戏颇具水准。虽然是款Xbox原创作品，但无论从画面还是从操作感，甚至赛道设计都是一流的，只这是在游戏模式方面单调了些。《PROJECT GOTHAM RACING》可是Xbox第二款突破百万销量的作品哦。这次《SEGA GT2002》还是没有显露出大作风范，仍旧在二线作品中徘徊。⑤马上我们将在2B3A合刊为大家奉献《JSRF》超详细攻略，绝对图文并茂，为你一一说明游戏的每一处细节。⑥当然，编辑部早于游戏发售当日将游戏第一时间入手。

与另外两部主机比起来，Xbox近期的表现的确不够抢眼。不过我希望你既买之则乐之。况且Xbox接下来还有好几款独占大作都相当诱人，比如：《DOA排球》、《忍者龙剑传》等，这可是其他机种都玩不到的哦。总之，要看画面最后还是属Xbox最强。


▶ 图为《PROJECT GOTHAM RACING 2》的开发画面，预定2004年推出。它是每一位Xbox玩家值得期待的赛车游戏。

DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

攻略透解

王国之心FINAL MIX 最难模式的挑战！

PS2	SQUARE	A・RPG	1人
	2002年12月26日发售		132KB
DVD-ROM	对应PS BB Unit		6800日元

集合了SQUARE和迪士尼众多人气角色的A・RPG大作《王国之心》自今年3月推出以来，日版和美版的全球总销量目前已经突破300万，游戏素质之高可见一斑。不过日版《王国之心》有一个最大的缺点就是难度超低，游戏进入后期战斗简单得一塌糊涂，通关之后令人失去了重玩的动力。随后发售的美版就针对这个缺点进行了强化，追加了EXPERT模式，果然难度大增。在如今的《王国之心FINAL MIX》中，游戏者更是追加了3种难度，完全满足了所有玩家的要求。作为一篇攻略，内容当然要以最难模式为主了，不过由于游戏的主线剧情没有任何变化，因此攻略部分只会提及重点和难点。只要有了这篇攻略，就算是最强的敌人如萨非罗斯、黑衣人也能轻松搞定。不过在攻略正式开始之前，还是先向大家介绍一下《王国之心FINAL MIX》新增的各种要素吧！

美版 VS. FINAL MIX版

版本	难度	新增道具	新增能力	新增敌人	新增BOSS	新增事件	隐藏动画
美版	2种	无	11种	无	萨非罗斯、凯撒护卫、冰泰坦	无	1段
FINAL MIX版	3种	有	11种	有	萨非罗斯、凯撒护卫、冰泰坦、黑衣人	有	2段

FINAL MIX版新增能力

名称	效果
スタンインパクト	完结技可以使一定范围内的敌人全部昏迷
リップルドライブ	完结技变为强力的范围攻击技
グラビティブレイク	完结技变为重力系的强力攻击技
ハリケーンピリオド	可以攻击到下方的强力空中完结技
スラップショット	出招极快的攻击技巧，会心一击出现率高
スライドダッシュ	攻击远处敌人的长距离攻击技巧
テックアップ	反弹敌人攻击的经验值上升，可重复装备
エンカウントアップ	遇敌率上升
ザンテツケン	对弱敌一击必杀的超强力完结技
エボリューション	消费3点MP令全员HP回复，果菲专用
リーフベール	使用回复魔法时完全无敌

3种难度的区别

ファイナルミックス：ビギナー

最简单的模式，玩家一出来就有EXPネックレス、リボン、パワーアップ×8、ガードアップ×8、APアップ×4，而且此模式中的敌人很弱，通关可谓易如反掌。不过本模式中是无法看到隐藏MOVIE的。

ファイナルミックス

中等难度的模式，和日版游戏基本上相同，可以看到隐藏MOVIE，条件是完成ジミニーメモ，即完成所有杯赛，打倒所有敌人，见过所有角色，集齐所有的アンセムレポート，完成所有的迷你游戏。

ファイナルミックス：プラウド

最难的模式，敌人的能力超强，积木船的难度也大大增加。只要完成本模式就能令原版的隐藏MOVIE《ANOTHER SIDE，ANOTHER STORY》出现。完成斗技场的哈迪斯杯（ハデスカップ）并封印所有世界的钥匙孔就能令最新的隐藏MOVIE《DEEP DIVE》出现。

新增合成素材

本作新增加了很多合成用的素材，使得合成最终兵器アルテマウェポン的难度大大增加。以下列出这些合成素材的拿法，需要注意的是带有这种素材的敌人要在完成虚空城（ホロウバスティオン）的剧情后才会出现。

素材名称	敌人名称	出现地点
みなぎるしずく	ステルスソルジャー	ホロウバスティオン：エントラス
とどろくしずく	ブラックバラード	ディープジャングル：竹やぶ
きらめくしずく	ジェットバルーン	ネバーランド：海贼船 甲板
ミスリルのしずく	ポットスパイダー	アグラバー：王宫前
吹き荒れるしずく	ネオソルジャー	エンド オブ ザ ワールド：交じり合う世界
力のしずく	スナイパーワイルド	トラヴァースタウン：2番街
燃え上がるしずく	キマイラ	ハロウィンタウン：ブギーの屋敷迹
冻てつくしずく	グランドゴースト	モンストロ
斗气のしずく	ギガントシャドウ	ワンダーランド：不思议な部屋
ダークマター	—	可合成
満たされるチカラ	ピンクアガリクス	—

ピンクアガリクス

在海底宫殿和ディープジャングル等处有时候会看到几只一动不动的白蘑菇人，只要对着它们用时间魔法，就能解救它们。全部救出后就会出现巨大的绿蘑菇ピンクアガリクス。这种蘑菇出现后总是不停地跳着猥琐的舞蹈，任何攻击都对它无效。玩家要先用时间魔法将其定住，然后不断攻击它。当它恢复过来后会根据你的攻击次数来给道具，最高的奖赏是満たされるチカラ。

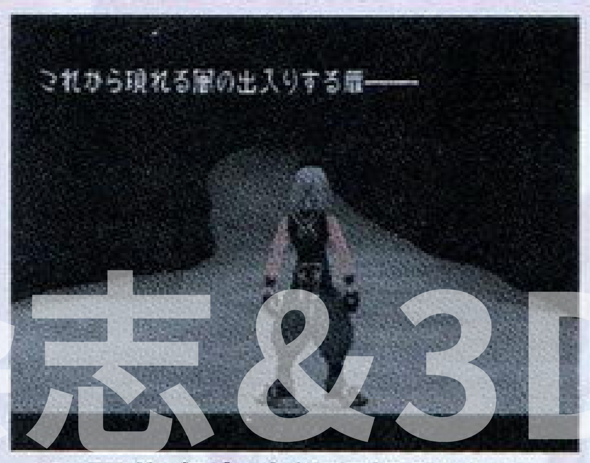
积木船

本作的积木船系统经过了全新的进化，增加了很多新要素，其中最大的变化就是加入了任务制。只要满足任务的要求，就可以完成这项任务，并获得新的奖品。任务的难度还会不断升高。如果你一心只想打主线剧情的话，可以不完成任务。不过在最难模式下积木船射击还是小有一点难度的，特别是到了后期，你的积木船如果不改造的话，很有可能被秒杀。限于篇幅，这里只简明扼要的说一下改造法。

在游戏中你可以得到很多积木船的设计图，如果你不会改造的话就直接用现成的设计图。积木船的部件名称中一定带"グミ"这个后缀。部件的名称一般是用"《最终幻想》系列"里的魔法来命名的，ファイア、フレア、ホーリー是引擎，プロテス、シェル、デスペル是护甲，サンダー、コメット、メテオ、アルテマ是武器，大家拼命强化这三个部分就可以了。拼装时就好像搭积木一样，空间足够就能装上，只要注意别超出飞船的承受范围就可以了。装上的部件还可以拆下来，因此有好的部件就尽管装上吧！

FINAL MIX版新增主要剧情

1. 在虚空城第一次打倒利库后。



2. 再临虚空城封印钥匙孔时。

3. 游戏通关之后。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最难模式ファイナルミックス：プラウド攻略始动！

めざめの园

这是游戏的最开始，主要是教给玩家一些基本的操作。只要完成这里的练习后就可以开始游戏，如果不幸在练习中身亡的话是不会GAME OVER的。

需要特别注意的是，めざめの园里的选择决定了索拉今后的成长方向，说成是重中之重也毫不过分。游戏一开始玩家会有两次武具选择机会，这两次选择对索拉今后能力的修得有很大影响。第一次选择是选择你渴求的力量，而第二次选择是选择你舍弃的力量。其中剑代表攻击力，盾代表防御力，杖代表魔力。理论上来说，选择渴求杖是最强的，因为到了游戏后期提升攻防能力的道具可以合成（只是材料有点难凑齐）。不过索拉的MP是无法靠道具来增加的，因此要想培养出最强的角色，就要选杖。不过如果你玩的是最难模式，最好选择**渴求盾、放弃杖**！因为打最难模式时防御力最重要，放弃盾的后果就是直到游戏中期时你的HP都无法连续承受敌人的两次攻击，解决的方法只有练级。

完成所有的练习回到地面上时泰达、赛菲、瓦卡会问你三个问题，这三个问题则会影响到索拉的成长类型，一共有早熟、一般、晚熟三种。“キミの旅は　夜明けにはじまる”为早熟，“キミの旅は　昼中にはじまる”为一般，“キミの旅は　夜ふけに始まる”为晚熟。这3种类型将影响你升级的快慢，选择晚熟型的话早期升级很慢，但到了42级后开始显出效果，到最后和早熟型相比有十几万经验值的优势，所以从长远着想的话，还是应该选择**晚熟型**。

DESTINY ISLAND デスティニーアイランド

当索拉苏醒后发现自己在宿命之岛上。在这里索拉要帮自己心仪的女伴凯丽找两次材料，以备出海之需。蘑菇在秘密场所和入江的洞中（需要移开大石），木之实在椰子树上，只要攻击大树就会落下来，鸟蛋在一株椰子树的顶部，食用水在瀑布里，而鱼可以在浅海捉到。闲暇之余可以找泰达等人练招，建议多找瓦卡练招。只要反弹瓦卡的球就能获得经验值，升级很快。如果不升级的话，在BOSS战时就有危险。

TRAVERSE TOWN　トラヴァースタウン

当索拉醒来后，发现自己在小镇上。本关难度明显加大，一定要多杀些敌人升升级，同时得来的钱还可以用来买装备。在二番街触发两次剧情后回到一番街收拾敌人，然后进入首饰店（アクセサリーショップ），就会遇到希德船长。离开首饰店后碰到了斯考尔，如果能打败他的话可以获得不少经验值。与斯考尔和由绪对话后前往三番街，唐老鸭和果菲就会加入，同时BOSS“GUARD ARMOR”出现。这次的GUARD ARMOR换了一身衣服，不过攻击方式没多大变化。

WONDERLAND　ワンダーランド

从记忆点坐积木船向右上方区域进发，就能来到《爱丽斯漫游仙境》的世界。穿过ウサギの穴前往不思议房间，移开床后喝缩小药变小，来到ハートの女王の城。女王诬陷爱丽斯有罪，要判她死罪。为了拯救可怜的爱丽斯，索拉他们要在ハスの森里找4件证据。在ハスの森里有很多怪花，只要按照它的要求给予道具或是施以魔法就会送你道具。如果对入口的黄花使用ポーション，索拉就会变大，这样才能打开一些机关。这4件证据无需找齐，但重新开庭后玩家需要从5个箱子中正确地指出证据所在，如果错误的话唐老鸭和果菲就会被关起来，这样索拉只能单挑BOSS。另外找到关键证物后会习得冰魔法ブリザド。打败耍赖的红桃皇后，来到不思议房间点燃两盏灯，将锁解开后返回不思议房间与怪猫对话，BOSS“TRICK MASTER”就会出现。

DEEP JUNGLE　ディープジャングル

这里是《泰山》的世界，级别不够的话难度非常大，建议大家先返回斗技场练练级。本关的流程也比较麻烦，基本流程如下：①战胜花豹后泰山加入。②进入キャンプ的帐篷后与唐老鸭和果菲会合。③找齐6张幻灯片后放映。④从カバの沼来到ジャングル入り口，发生剧情。⑤从カバの沼另一条路来到树上の家，发生剧情。⑥返回帐篷。⑦在キャンプ、竹やぶ、岩壁、奥地の大树、树上の家5处救出大猩猩。⑧返回帐篷后来到竹やぶ战胜花豹，剧情发生。⑨来到树上の家击破巨大的黑色果实。⑩来到岩壁与BOSSクレイトン对战。这一次大家要面对的BOSSクレイトン实力平平，但只要将他打倒后变色龙就会出现。变色龙的实力很强，特别是攻击力超高，一不小心就挂了，因此一定要备好各种回复药。可以说变色龙是游戏中最难的几个BOSS之一，实在打不过的话只有练级一条路，别无选择。

TRAVERSE TOWN　トラヴァースタウン

由于前面无路可走，三人只能返回トラヴァースタウン。回到ディープジャングル玩滑道取果的迷你游戏，可以取得令攻防上升的珍贵道具，一定不要错过了。封印这里的钥匙孔后积木船就具有了跳跃的能力，这样就可以瞬间回到以前来过的地方。此时地图上多了两个类似黑洞的地点，这实际上是传送点。不过两个传送点的目的地都是阿拉丁的世界アグラバー。本关的基本流程如下：①穿过二番街宿屋的红绿之间来到二番街路地里。②利用红色三人技撞破下水道的铁栅栏。③与斯考尔对话。④回到一番街首饰店与希德对话。⑤把古书交给梅林。⑥在三番街新开的房间内与斯考尔等人对话。⑦穿过からくり屋利用楼梯来到顶楼。⑧利用红色三人技撞破木板，然后拉动大钟三次。⑨与BOSS“OPPOSITE ARMOR”对战。

AGRABAH アグラバー

有了回复魔法，游戏的历程就简单多了，不过本关要对付壶百足、魔法洞窟和贾方三大BOSS，难度还是很大的。只要能把这一关打过去，基本上主线游戏就没有什么太厉害的敌人了。

把魔法洞窟最下部的隐された部屋里的石柱破坏，就可以回到上层来打贾方了。贾方的冰魔法威力可以用“恐怖”来形容，一旦命中至少要打掉一半体力，而且此魔法一般能造成2连击，也就是一击必杀。当冰魔法攻击过来时，大家要沉住气，先不要动，只要一直站在冰魔法攻击范围的正中央就不会有事。如果实在躲不过去，就只有祈祷贾方不要攻击索拉了。比起第一形态来，贾方的第二形态反而要容易一些。只要小心一点就不会有大碍。

MONSTRO モンストロ

继续前进大家就会被传说中的大鲸鱼蒙斯托吞进去，这里当然就是《木偶奇遇记》的世界了。鲸鱼的腹部异常复杂，不过大家只要按照腹部1→腹部2→腹部3→腹部2→腹部5→腹部6→腹部5→腹部4的顺序走就可以见到BOSS。对付这个BOSS具有一定技巧，只要和它保持距离就很安全。大家如果害怕的话，不妨就在一旁看着你的同伴去打BOSS。

消灭BOSS后跳入洞中，就能拿到共同能力高跳，利用这项能力，就可以拿到以前拿不到的宝箱了。此时最好回到トラヴァースタウン多拿几张明信片（见本期“火热秘技”），然后到一番街的邮筒把明信片寄走，就能拿到不少好道具，这样游戏就轻松多了。

ATLANTICA　アトランティカ

来到《小美人鱼》的世界中索拉三人会变身为海洋生物，同时操作方法也会有很大变化，一定要学会。这里的难点在于从アリエルの隐れ家出来后大海中出现了一只海豚，要抓住这只海豚才能来到难波船区域。不过并不是所有地方的海豚都可以带你去难波船，要小心。BOSS乌苏拉比较麻烦，她的正体是无敌的，玩家要用火魔法攻击下方的魔法池，打到一定程度时乌苏拉就会晕倒，此时再去扁她才能对她造成伤害。第二次与她战斗时就只要一味的攻击她的那张肥脸就可以了，不过她的攻击非常犀利，在最难模式下玩家还没有硬拼的资本，一定要多带一些回复MP的道具见机行事。

NEVER LAND　ネバーランド

《小飞侠》的世界流程很简单，但敌人比较厉害。途中遇到的影之索拉攻击力相当高，一不留神就会被打死。最后的虎克船长倒是没什么用，再加上此时我方队员会飞行，击倒他可谓易如反掌，但虎克船长会不断地派出小兵，所以也不能大意。最后众人来到大笨钟面前，把4面大钟的时间都变成12点正就可以通过这个世界了。由于小精灵ティンク吃WENDY的醋而加入了索拉一方，这样索拉就会得到了召唤魔法ティンク。ティンク出现的时间很长，她可以不断为索拉等人补充体力，可以说是最有用的召唤。

HALLOWEEN TOWN　ハロウィンタウン

本关没有什么难点，只要小心一点都能够顺利通过。不过与OOGIE BOOGIE战斗时有点麻烦，他总是在高台上行动，我方根本攻击不到。坚持一定时间后地板上的按钮就

注目

克劳德 VS. 萨菲罗斯

出现方法：完成斗技场的白金杯赛事后，离开斗技场就会自动出现。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

会发光，看准他的位置后踩下相应的按钮，平台就会升起来，这样才能攻击他。把他击败后他会和大屋合体，变成一个异常恐怖的怪物。玩家要仔细搜寻他身上的黑色光球并将其破坏，全部破坏后就可以过关。

OLYMPUS COLISEUM　オリンポスコロシアム

这个地方其实就是《大力神》里的斗技场，其实早在第一次离开トラヴァースタウン后就可以来到这里，不过那时候斗技场里的赛事很少。以索拉此时的能力来完成斗技场可谓轻而易举。在海格力斯杯的最后，索拉会和大力神单挑。玩家需要将场中的木桶投向他，如果命中的话他身上的金光就会消失，此时对他攻击才算有效。

斗技场也是练级的好地方。每一个杯赛完成之后都会获得不错的奖品，此外会多出索拉单人挑战模式。如果打过索拉单人挑战模式，会出现限时挑战模式。如果能打过限时挑战模式，就可以任意指定对手，这样**练级**是相当方便的。

HOLLOW BASTION　ホロウバスティオン

这里是魔女的老巢，地形非常复杂。首先要从基部利用气泡进入地下水道，启动开启正门的机关。进入エントランス上部后要找到4个纹章，把四个纹章嵌入神秘门，入口就会打开。击倒魔女MALEFICENT和利库后，众人返回トラヴァースタウン。与一番街的希德对话后来到下水道与凯丽对话，调查绘有太阳的壁画，取得新的积木船。与希德对话后，从新的传送球回到ホロウバスティオン，从大广间进入暗之渊，击倒BOSS “VEHIMOS”后本世界完成。

エンド・オブ・ザ・ワールド

这里就是最后的世界，不过这里的冒险可以说是没有任何难度。玩家只需打倒敌人不断前进就可以见到最后的BOSS アンセム。通关后会出现游戏评价，意义不明。

《王国之心FINAL MIX》无敌战术

本作中新增的几个BOSS可谓个个变态，再加上本来最难模式的难度就非常大，打起来实在是有如恶梦。要想完美通关，玩家一定要掌握无敌战术リーフベール+ダメージアスピル+ラストリーヴ。

リーフベール：使用回复魔法时完全无敌

ダメージアスピル：MP 回复量与所受的攻击威力成正比，可重复装备

ラストリーヴ：（HP 大于 1 时）受到致命攻击时 HP 变为 1

有了这3种技能，玩家与BOSS对战时就没有后顾之忧了。由于ラストリーヴ的作用，我方根本不用担心会被敌人秒杀。受到攻击时玩家可以留意一下自己的HP槽，只要不为1就尽管打吧！如果HP被打至1，就赶快用回复魔法。由于有リーフベール，大家可以从容回复，而且有了リーフベール这招，甚至可以用回复魔法来躲避一些致命攻击。不过如果MP不够怎么办呢？这就要靠ダメージアスピル了，装备上这种技能后，等于就有了取之不尽用之不竭的MP，根本无需担心。建议大家将回复魔法的快捷键定义为○键，这样在战斗中玩家只需按住L1键不动然后连按两次○键就可以为索拉回复体力了。

出现方法：完成虚空城（ホロウバスティオン）的剧情后回到阿拉丁的家，与飞毯对话后选择第一项，飞毯就会载着你去挑战沙漠中的超强敌人凯撒护卫。

详细解说：凯撒护卫有两种形态，它的第一形态会使用禁止魔法的特技，此时我方不能使用魔法。此形态下它的主要攻击手段是多段刀刃状的触手，动作很快。它最可怕的一招是大轮风车斩，此招要躲在低凹处才能幸免，但实战中往往很难找到安全点。躲不过去的话只能靠超强的防御力硬撑。它的弱点则是它的双手。打掉双手后它会坐在地上露出真身：一条眼镜王蛇。此时攻击这条蛇才能对它造成真正的伤害。眼镜王蛇受到一定损伤后会躲入体内，本体进入第二形态。第二形态时我方可以使用魔法（别忘了召唤小精灵为自己随时回复HP），但此时凯撒护卫有魔法球护身，物理攻击对它完全无效，只能用魔法进行攻击。推荐使用冰系魔法攻击，身上的道具全部换为体力回复剂，MP可以靠地上不断出现的回复泡补充，完全不用担心。将魔法球击破后，眼镜王蛇又会出现。眼镜王蛇躲入体内后，本体进入第一形态，由此反复。

难度评价：普通。凯撒护卫最可怕的一招就是大轮风车斩，如果防御力够强的话，应该没什么问题。打败凯撒护卫后可以学会ザンテツケン。

出现方法：完成虚空城（ホロウバスティオン）的剧情后在斗技场中会出现名为白金杯赛（开始为？）的赛事，萨非罗斯就是白金杯赛的敌人。

详细解说：萨非罗斯几乎是电玩界家喻户晓的人物，他的生平事迹在此就不再赘述了。萨非罗斯的厉害之处在于正宗刀超长的攻击范围和他那形如鬼魅般的移动方式，只有飞起来才能完全躲开他的攻击。他的必杀技很多，其中最厉害的要属“无心天使”，此技为强制HP为1、MP为0的无赖技巧，中了此技后他会全速向你冲过来补上一刀，立刻KO。虽然用回复魔法的无敌时间可以躲过无心天使的攻击，但MP还是会被降为0。当他体力不足时会使用最强的黑魔法メテオ进行攻击，此招几乎是不可能躲开的。

难度评价：难。无敌战术对付萨非罗斯依然有效，但一定要小心无心天使。当他使出此招时一定要设法将其打掉，如果发现来不及，就要立刻远离他并准备好HP、MP全回复的圣灵药（エリクサー）。从使用圣灵药到圣灵药发挥作用有一定时间，利用这个时间差挨无心天使一下，然后圣灵药就会马上发挥效果，这样就破掉了无心天使。此法一定要多练习，另外战前要准备好大量的圣灵药。打败萨非罗斯，就能拿到幻之键刃：片翼天使。此刃的攻击力一般，但会心一击非常强劲，若不是有降低MP的副作用，可谓最强。

出现方法：完成斗技场的フィルカップ、ペガサスカップ、ヘラクレスカップ、ハデスカップ后就会出现名为金杯赛（开始为？）的赛事，冰泰坦就是金杯赛的敌人。

详细解说：冰泰坦是出现在迪士尼动画片《大力士》里的敌人，它的攻击方式近乎无赖，其范围之广、频率之高几乎不可能躲过。随着它的体力的不断下降它还会使用冻结地表的招式，而且各种攻击也会越来越疯狂。而它的弱点在头上，普通攻击根本就不可能击中，只能用魔法攻击。当它受到一定程度的损伤后，便会因昏迷而低下头，此时就是攻击它的绝好时机。不过当它清醒过来后就会“旧态复萌”，而且攻击越来越疯狂。

难度评价：低。对付冰泰坦需要讲究一定的技巧。如果用魔法攻击它显然是非常不现实的，最佳的方法是用特技リフレクトガード（按□键进行防御）。当冰泰坦发出小冰柱时，只要防御就能把冰柱弹回去，弹回去的冰柱会自动击中冰泰坦的头部并造成一定创伤。如果采用无敌战术的话更是简单，只要找个地方站好狂按□键就够了，如果HP被打成1就用回复魔法。如果不出现失误的话，不用道具也能过。打倒冰泰坦能够得到幻之键刃：钻石星尘（ダイヤモンドダスト），它是最强的魔法系键刃，挥动时还附有冰冻效果。

出现方法：当剧情推进到只剩最终战没打时来到虚空城（ホロウバスティオン）的礼拜塔，从这里的传送球进去就能遇到他。

详细解说：黑衣人是谜最多的敌人，他的武器是双刃，受到任何攻击都不会出现硬直。他还会放出光球、水晶墙等多种飞行道具进行攻击。不过这些招式用无敌战术可以轻松化解，他真正的杀招是一招将人吸至空中的招式。此技命中后玩家要马上狂摇摇杆解开，如果失败的话索拉的HP会不断减少，而此时索拉除了移动外什么事情都不能做，4个指令变为3个“ショック”和1个“かいほう”，玩家要准确地选择“かいほう”才能解开。

难度评价：普通。取胜的关键只在于能否解开那记杀招，为此建议采用近战，不要让黑衣人有喘息的时间。纱迦就曾经没让他用出那招来就将其KO，但也有过一战连中七八记的经历。如果能够封住这招，低等级打败他也并不是不可能的。不过更有意思的是此人的身分。大家不妨看看是否能从索拉与他的对话中看出究竟：

黑衣人：“真是有趣，好玩的还在后面呢。现在的你是无法理解的，不过总有一天我们会再见面的。”

索拉：“你究竟是谁？”

黑衣人：“我——只不过是个外壳。”

需要注意的是此人说话是没有配音的，也许是因为这个人的声音会暴露他的身分？

注目

DEEP DIVE

出现方法：中等难度下完成ジミニーメモ后通关。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

以高自由度和独特的系统著称的“《沙加》系列”再度登场！时隔3年，游戏平台由PS变为PS2，硬件机能提升的同时系统也有极大的变动！号称“拥有无限的可能性”的《沙加》这次会给我们怎样的经历呢？

攻略透解 无尽沙加

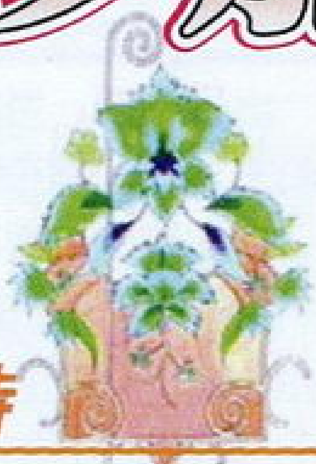
文：星夜

PS2 DVD-ROM	SQUARE	RPG	1人
	2002年12月19日发售		261KB
	只对应DS2手柄		6800日元

曾经是海贼的未亡人，她坚信神会降临，再次迎来黄金时代。性格刚烈，但也有温情的一面。她为什么要寻找“七大惊异”呢？

劳拉

ローラ〔Laura〕
未亡人
年龄：30岁
花：玫瑰
花语：爱情、热恋



因为很崇拜数年前在工作中去世的哥哥，所以也成为了搬运工人。经常想耍酷，但被别人当耍宝，所以至今还没女朋友。

文特

ヴェント〔Vent〕
运输屋
年龄：19岁
花：卡特来兰
花语：成熟的魅力、魔力

曾经是骑士，现在是个冒险家。巴冈迪家族三兄弟的老大，因为反抗父亲而离家出走。为了收集整个世界的情报知识而参加各种活动，不过作为冒险家，有时却过于正直了。

卡什

キャッシュ〔Cash〕
元近境骑士
年龄：32岁
花：菖蒲
花语：神秘的人、好消息

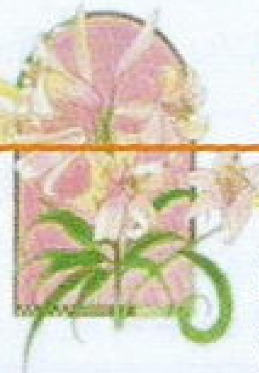
有一个众人皆知的占卜师姐姐，做事相当马虎，但却是个很活泼的小姑娘。

露比

ルビィ〔Ruby〕
占卜师
年龄：17岁
花：水仙
花语：自恋、神秘

麦斯

マイス〔Myth〕
发明家
年龄：28岁
花：百合
花语：纯洁、贞操



喜欢酒和女人的发明家，在遗物的鉴定方面有天才的才能。被一副画所吸引，那幅画上的女性到底是……

阿米克

アーミック〔Armic〕
卡帕族
年龄：?
花：虞美人
花语：休息、心的平静

卡帕族的一员，长得像海狸。是个消遥自在的家伙。

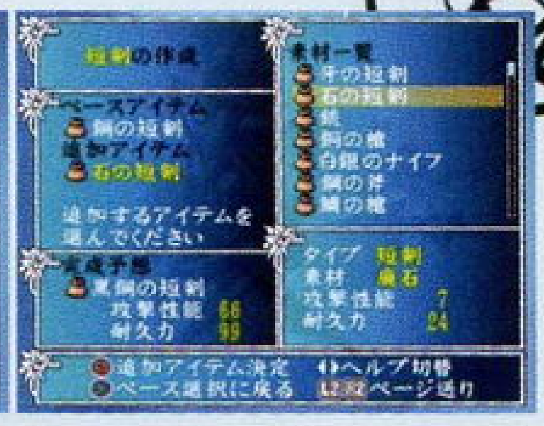
茱迪

ジュディ〔Judy〕
天才魔法少女
年龄：10岁
花：铁线莲
花语：神秘的美、心灵美

魔法店老板的孙女，天才的魔法少女。性格活泼努力，不过有时过于执着了。

www.plumbook.cn

城镇



城镇是发展故事的关键地方，已经经过的城镇可以退出到大地图画面再随时回去，这也是“《沙加》系列”的老传统了。这次常用的设施如下：

冒险の宿

可以说是最重要的地方了，每个城镇都会有的，在这里可以记录、改变装备，也可以打探情报来发展下一步的剧情，冒险商店里面则有各种物品出售，不过注意有些地方是只能用自己的物品去交换的。注意商店中的物品是有限的，买完就没有了，只有完成过新的任务才会有新的物品。随着游戏的进程商品流通级别也在不断提高，商店也会出现很贵重的东西呢！在购物时按□键可以选择使用技能，有砍价的“あきんど”，提升价格但是能买到好东西的“マハラジャ”，还有使得商店内增加掘出品的“目利き”。注意这些掘出品一般都是比较好的东西，不可错过哦！此外多使用“マハラジャ”的话会提升商品流通级别，反之多使用“あきんど”则会使之降低。

冒险选择则是选择下一个冒险任务，除了主线情节之外，也可以选择其他的分支情节来锻炼队伍，提升技能。整个游戏的流程就是在发展剧情→迷宫→新的城镇→打听情报→发展剧情→下一个迷宫这样的循环中完成的。

改造屋

相当重要的地方，在这里我们可以用各种原料来打造和强化自己的装备，具体过程是先选择要改造的种类，比如短剑，那么再选择一项作为打造基础品，选择另外一项作为素材，然后可以得到打造后的物品了。注意在合成时大体上由前者来决定合成后的物品，而后者一般只是增加耐久值，例如铅之枪和不同的素材合成都会得到铅之短剑，只是耐久值不同而已。

如果只是这么单纯的话这里的价值也没有多少了，而事实上打造过程中也会有变数的。有时候打造时会出现“会心の出来栄ぇだ！”的字样，这时打造好的武器的基本技就多出现了一项；相反，如果是“まぁ...こんなものだろう”，那就会少一样；要是你更惨，居然遇到他说“感心のできた”，那就全没了。所以就算你只是为主力武器加一些耐久度，也得小心他是不是会把你苦心引出的技全部打没了……

更有趣的一点在于有些特定的组合在打造过程中有可能发生变异！举一个最常见的例子，铁（含铁の剑、铁矿石等显示原料为铁的物品）+木材（杂木、カシ、ヒノキ等）有可能合成钢！在打造选择素材时选木材，然后按住方向键左或者右，右下角切换显示素材的各项资料的同时，左下就有可能由铁制武器改变为钢制武器！注意即使显示为钢制武器，此时打造还只是“有可能”得到钢制物品而已。以下其他的例子也是一样，合成的顺序不能改变，同时成功是有一定概率的。其他比较常见的还有陨石+鳞→陨铁、银+兽石（原料为朱鸟、玄武、黄龙等）→精灵银等等。

再来说些更实用的吧！精灵银制成的其他物品威力并不出众，但是制成精灵银之盾却会有特殊效果。不过如果先打造出精灵银的武器，再用它打造出精灵银之盾的话，第一项为回复能力−15。而事实上更好的办法是先用银打造银盾，再用银盾+兽石合成精灵银の盾，这样得到的精灵银の盾和银盾一样是回复能力−5。

最为人关注的还是黑钢，这是最强的材料之一了，一般只能以极小的概率买到，不过事实上我们是可以自行打造出来。合成的办法如下：

石英+杂木→废石（打造时有变异情况，攻击力大幅度下降，通常也可以直接买到，此外石英也可以用银代替）

废石+兽石=废石2（虽然表面无变化，但是一定会成功，此外一定要在短剑类中打造，其他武器不能用废石作为打造基础品）

钢+木材→钢−（前者用铁也可能发生变异，后者木材类的杂木、カシ、ヒノキ等都可以。打造成功后该武器攻击力比正常的钢制武器少1）

（钢−）+废石2=黑钢！

注：以上打造过程中“=”表示一定会成功，“→”表示要发生变异才会成功。

魔法屋

可以购买已经炼制好的兽石制装备，虽然这些武器攻击力并不高，不过基本技都已经引出了，不少装备还附加了使用某些术的能力，在战斗中还是比较实用的。同商店一样，这里同样可以使用技能，也有些是只能交换的。注意这里买到的装备如果在改造屋增加耐久度会使得附加的术消失，还是用“应急修理”来应付吧！

其他地方一般都是用来触发情节的，我这里也不多说了，有其他作用的会在攻略中加以补充。

迷宫

在迷宫中可以利用方向键进行更换装备、查看状态等等操作，同时记得按□键进入详细状态画面来设置魔道板的研究。不过要想前进的话，只能用左右摇杆（L3、R3）来控制移动，????表示还未经过的地方。移动处白色表示敌人还比较远，黄色表示和敌人比较接近，红色表示遇到敌人！不过即使遇敌也不一定交战的，可前往下一个地方；如果要交战可以选“”，用方向键选择敌人后选择“アクション”便会交战，当然也可以用“外交”来避免交战。在迷宫中移动时还会随机遇到两种情况：陷阱和宝箱，前者遇到就会出现轮盘，选中○无伤害，选中×为小伤害，选中炸弹则为大伤害！至于宝箱也是有等级的，后期常用的办法是利用“占卜”来使得宝箱升级，不过按到×的话反而会使得宝箱等级下降，至于炸弹就不用说了……高等级的宝箱里面会有更好的东西，需要用“键开け”来打开它，如果用“アクション”强行打开一般都会中毒伤HP，甚至可能爆炸！不过有时候打开宝箱会遇到宝箱怪，高等级的宝箱怪经常会掉下魔道板的。

如果战斗中HP少得太多的话，可以在地图画面按L3或者R3来选择待机，这样可以回复一些HP，具体数值与个人的HP回复能力相关。保持较高的HP是避免LP过多消耗的重要手段，只是要注意这样也算是过了一回合的。有时候我们还会在迷宫中遇到水、岩石等障碍地形，用相应的“水泳”和“障害越ぇ”能越过去，不过这些地方一般都只是有个宝箱，甚至有些什么都没有，赶回合数的话也可以不用理会它们。

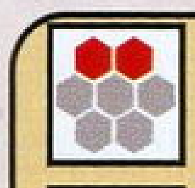
迷宫也分为5种类型，有相应的使魔的话按△键可以看到附近的地图，此外也会显示这个任务的制限回合数和已经经过的回合数。注意如果超过这个回合数就会判定任务失败而强制退出，不过以后可以继续来挑战，而一般主线情节是没有回合数限制的。

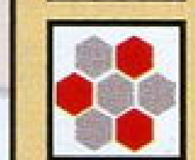
与以往不同的是在迷宫中是不能记录的，只能中断，也就是记录后强制返回到标题画面，而读取记录后中断记录就会自动消失。这一点相当麻烦，而“《沙加》系列”一贯采用的是随时记录系统。只能中断使得迷宫中每次行动都要小心，而且很多迷宫进入后不完成是无法退出的，这种要是突然遇到一个强力的怪物就死定了，因此每次进迷宫之前都要准备充分……不过如果实在要保存记录的话，也可以中断后退出到记录卡管理画面，把中断记录拷贝到另外一块记录卡上，这样有什么问题也可以拷贝回来读取记录了。

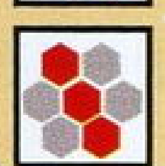
在迷宫中完成任务后可以选择提升技能，如果获得魔道板的话也同样可以选择，不过每个人可选的技能是不同的，而魔道板则是

www.plumbook.cn

公用的。每个人选择一项放置到自己的能力盘内之后会看到HP成长值（注意LP是不会变的），再确认就可以记录，这样这个任务就算全部结束了。注意能力盘的技能会影响它附近的两项能力，而中心部位的技能则会影响全部能力。此外同类的能力一定排列方式会额外有能力加成，具体有如下几种（**红色块**表示同类技能）：


ジョイント
相邻两个同色就可以了。


トライアングル
间隔的三角放置同色的技能。


ライン
一条线上放置三个同色技能。

能力	效果
力	影响物理攻击
技	影响LP伤害和连携。
心	影响魔法防御
魔	影响魔法攻击
体	影响物理防御
火	光、破坏、战意等的象徵，热攻击和精神击补助的术
水	环境、暗黑、时间的象徵，水、冷气攻击以及操纵时间的术
木	成长、回复的象徵，生命力强化的术
金	磁力、物理法则的象徵，磁力和物质的强化法术
土	精神、肉体强化的象徵，精神的攻击、强化、治愈的术

战斗

轮盘系统

以轮盘系统为核心，这次的沙加战斗系统再次变化！发生战斗后我方可以选择5次攻击，至于选几人攻击则没有限制（当然不会超过5个）。注意选择的同时也就决定了这几个人在场上的站位，越早选的人受到敌方攻击的可能性就越高。不过战斗时仍然可以选择实际攻击的先后，这样就可以让防御较弱的魔法系角色放后排也同样可以先行攻击。此外未选择的同伴会自动回复HP，多少则与HP回复能力有关。

攻击时仍然是选择轮盘，按○为立即攻击，按□键则为连携攻击，而轮盘中转动的各种颜色的武器则对应着不同级别的技，悟得的技越多、自身技等级越高的话，高等级的技就会出现得越高越频繁，当然也更容易按出。如果是术，则转动的为代表五行属性的树之类的图案，具体效果与术的属性相关。例如选择土属性的术攻击的话，按到土威力加倍，按到相克的木威力减半，按到相生的火则会降低消费量。

连携

选择连携的话可以接着连携同伴的技，这样一直下去，5连携也是可能的。不过如果中途受到敌人攻击就会中断，并且会和敌人的攻击形成连携，使得敌人的攻击力上升！多人连携的话在右下角会有连携率显示，基础值为100%，连携率较高的可以有140～150%左右，高的甚至可以超过170%！这样给敌人的伤害也会随之大大增加。此外部分术在特定的顺序下也会成为合成术，至于合成术的具体情况，我们会在下期的合刊中继续介绍。

闪

作为“《沙加》系列”的标志性系统，“闪”自从超任上的《浪漫沙加2》以来就一直保留着，那一瞬间闪现的灯泡想来就是不少人在《沙加》中追求的目标吧！和往常不同的是，这次武器攻击时无法选择直接攻击，而是只能选择武器本身所附加的基本技来攻击。在和强大的敌人的战斗过程中，有时就会“灵光一闪”而悟得新的技巧，之后在使用原来的基本技时就会发现旋转的轮盘中多了一种新的颜色，不过是否能否准确按到就要看你的手眼配合了。悟得的技可以在详细状态画面查看，并且可以了解其用途。

消耗

这次取消了MP和SP的设定，无论是技还是术消耗的都是使用者的HP，当然还有武器的耐久度。如果武器耐久度减到0就无法再次使用该武器攻击了，解决的办法有两个，其一是未到0之前先用“应急修理”这一技能来修理到20以上，注意“应急修理”也一样要按轮盘的，如果按到炸弹就会降低耐久度，同时不能用来修理20耐久度以上的武器，当然也不能修理已经0耐久度的。第二个办法是将主力武器的耐久度先在改造屋尽量提升，同时也准备一些其他武器应急。

至于HP方面，其实在本作中是没有太大作用的，只是可以减少一些LP受损的几率，即使HP到0也可以正常战斗。不过如果LP到0的话该角色就不能再战斗，我方下一回合出战就只能选择4人。特别提醒，这次如果主角的LP到0的话就会立即GAME OVER！同样，要打倒敌人就要削减对方一定量的LP，一般杂兵LP只有1，而BOSS则7、8甚至几十，在后期没有强力的连携技是很难打倒BOSS的。

战斗后的奖励

战斗胜利后也会有些好处，不过不要弄错，并没有经验值的，而且也没有钱。我们可能得到的只是敌人掉下的物品、引出武器的基本技之类的，不过也要记住只是可能。如果事先选择了研究魔道板并且该同伴在战斗中使用过魔法的话，在战斗结束后会有研究进展，可以在显示的三个术中选择一个提升。当然我们的建议是尽早提升较实用的，同时研究一个直到学会。

特别推荐

本作中弓箭技被大幅度强化，即使是基本技如“连射”之类的也非常容易削LP，全体攻击的“でたらめ矢”很多弓箭就已经直接有了这个技，加上弓箭入手很早，因此可重点使用，甚至人手一件。此外弓箭技加在连携技中也会使得连携技更容易消减LP，后期“影矢”、“ザップショット”等附加气绝效果的技即使是对BOSS战也能够充分发挥实力，可以考虑多合成几把黑钢の弓呢！

七大惊异与伊斯刚达尔的传说

七大惊异“The Seven Wonders”，太古的建筑物群，据说那里隐藏着无神的力量，当那种力量完全解放的时候，神就会出现，黄金时代将再次降临。另外，世界上还有干燥的沙漠地带、严寒的冰原、险峻的山岳、波涛汹涌的海洋……那是邪恶的人侵略这片大地时留下来的东西。对于这些传言，有的人相信，有的人不相信，但对于冒险者而言，“七大惊异”就是他们征服的对象，这一点是不会改变的。

在人类那交流与争战的历史中，出现了那个人——伊斯刚达尔（イスカンダール）。他有众多的称呼：年轻的征服之王、传说的英雄，染血的压迫者、神的再世、龙之末裔……他活着的时候几乎征服了已知大陆一半的土地，由于他的业绩，“世界”这个词不再仅指自己的周围土地，而又重新回到了它原有的意义上。当然，这些都是基于众多事物、人、知识交流的基础之上。

伊斯刚达尔在他活着的时候成为了传说，之后的时代产生了更多的传说，他也是史上被研究次数与谜团最多的人。光是对于他的死，就有很多种说法——暗杀、病死、私奔、升天、逃跑等，更有甚者说伊斯刚达尔是一个根本不存在的人。

很多人将他成功的原因归结为“七大惊异”的遗产，并且还举出证据说伊斯刚达尔所建立的城镇伊斯刚大利亚非常接近“七大惊异”之一的法罗斯地下城市。还有传闻说他的部下会使用特殊的武器和魔法。不过事实又究竟如何呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

流程

本作继承了系列一贯的传统，可以选择7位主角中任意一位来进行游戏，各人的剧情会略有关联，但是整体而言还是各人都有自己不同的故事。现在我们首先为大家献上的就是第一主角劳拉的通关攻略，由于分支剧情太多，篇幅所限，我们将只解说主线剧情。选择劳拉还因为整体难度较低，因此更适合初次玩时快速熟悉和掌握系统。

劳拉篇

ニバコリナ·雪の丘

“ニバコリナ，我和劳拉初次见面的地方，”想来这个故事是安利（アンリ）王子的回忆吧……当年的女海贼劳拉（ローラ）为了护送安利王子而踏上冒险的旅程。ニバコリナ有魔法屋，不过和商店一样是只能交换的，还是打听一下情报后就出发吧！

★ヴァフトーム目指して～その1～

初始的任务，可以说没有什么难度。劳拉是万能型人物，推荐使用短剑、长剑和弓箭；安利的エスカータの宝剑没有耐久度限制，虽然威力较低，但也是不可多得的宝物，推荐交换给劳拉装备。在找到出口时会遇上追兵，打倒他们即可完成这个任务。

ワンダ·运び屋の据点

这里第一次出现了改造屋，商店里的东西也可以直接购买了。在宿屋查看冒险情报，会遇上另一位同伴茱迪（ジュディ），她居然问安利是不是在和母亲一起旅行……

“安利的母亲是我的姐姐。”劳拉道。

“劳拉感觉很像我母亲呢！”茱迪看来的确还是个小孩子，而劳拉对此的反应则是“我看起来有那么老吗？”

正好茱迪也要外出找人，安利提议三人结伴同行，劳拉觉得将茱迪这样的小女孩卷进来不合适，不过在茱迪的请求下还是同意了。

★ヴァフトーム目指して～その2～

茱迪是非常强力的魔法师，而且初期就有魔道板，还是让她战斗来学习术吧！出口处照例会有追兵，虽然这次敌人不少，不过我方也多了位同伴，战斗应该还是比较轻松的。

ゾマー·热い村

想不到这小村子里面也有追寻“七大惊异”的冒险者呢！注意这里没有改造屋，而接下来的迷宫又比较长，还是先回ワンダ提升一下耐久度吧！

★ヴァフトーム目指して～その3～

这里的战斗会比较多，要特别注意HP和LP的损耗，及时通过待机来回复体力。出口处的追兵能力有所上升，不过难度仍然不高。

ロングシャンク·半岛の町

这里的改造屋可是主角之一的麦斯开的哦！而且这里可以改造装饰品了。附近的フーガ屋敷里面能得到一块魔道板，有兴趣可以去冒险一番。

★ヴァフトーム目指して～その4～

正要乘船出发，却又遇见了米歇尔（ミシエル），看上去她好像也遇到些麻烦。此时他们乘坐的船受到怪物的袭击，米歇尔也加入战斗。看看米歇尔的资质就知道她是以物理攻击为主的，力和技成长都达到了最高的5，但是缺点就是LP只有6，HP回复能力也是最低的E……船上首次出现了固定宝箱，虽然有锁上的门挡住，不过好在劳拉有“键开け”这项技能。出口处的追兵是目前为止最强的，一定要小心应付，要是有弓箭系的全体攻击技“でたらめ矢”战斗会轻松一些。

ヴァフトーム·神殿の町

还好没有错过祭典，先收集一下冒险情报后再去广场就能参加祭典了。比起片头中的那段熟悉的祭典，这里所显示的则是安利的眼中的最初和最后一次流泪的劳拉。

祭典之后的ヴァフトーム显得清静了不少，冒险选择里面甚至都有“七大惊异”中的ヴァフトーム可以选择了，不过还是要再去一次广场的。从这里可以前去エスカータ王家の灵庙，而之所以灵庙不在エスカータ而在这里也是有理由的，这已经是千年前的事情了……

接着话题又转到エスカータの宝剑上，这是安利父母留下的惟一遗物了。不过看到这个，劳拉发现台座上的凹陷部分和エスカータの宝剑的形状很接近，于是便让安利把エスカータの宝剑放进去试试。宝剑放进去后便触动机关，从上面所书写的文字可以获知不少消息：エスカータの宝剑是イスカンダール授予エスカータ王家始祖フヅャソト王的拥有五元素力量的宝剑！看来这把剑没那么简单，不过安利也不清楚五元素什么回事，现在只能回安利的家乡エスカータ看看有没有什么收获了。

刚出灵庙就遇到バジル，原来他就是侍奉エスカータ王家的ゲレイオス公家当主。虽然他派了フランシス来守护安利王子，但是安利还离不开劳拉，于是队伍中又多了一个人。

★エスカータへの归还

一路上风平浪静，一般遇到的小杂兵是无法造成什么威胁的。

エスカータ·古い王国

这里的东西又是只能交换……不过似乎也很少出现好东西。为了弄清楚宝剑的秘密，还是有必要去エスカータ城迹一趟的。不过去了之后只能选择四个固定任务，其他的分支都无法选择，同时这四个任务中有些是非常难的，因此推荐先在这里记录后找些分支锻炼一下再进行后面的剧情。

★エスカータ城迹へ行

在其中的某个暗室中可以发现灯，点亮它之后再去图书室阅读5本书，就会了解宝剑的秘密。完成这一任务后出去就会遇到バジル，并且获得与宝剑相关的5件物品之一的战神の荣冠。需要注意的是战神の荣冠以及后来得到的一些用“至高の宝石”制成的装备还是有其他作用的，和エスカータの宝剑一起装备之后エスカータの宝剑的攻击力会随之提升，装备越多也就提升得越多。

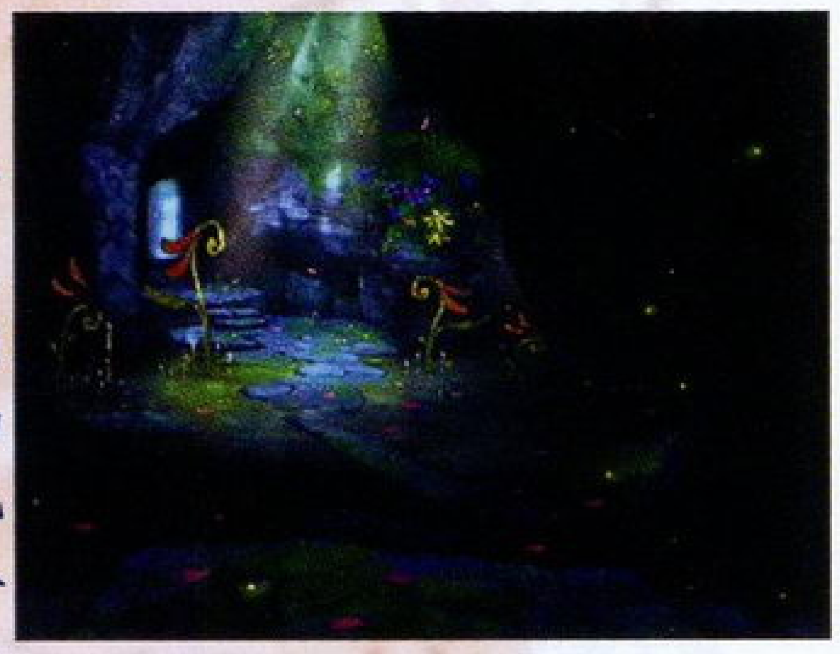
之后能选择的任务就只有四属性エレメンタルギア探索了，不过之间的难度相差甚远，推荐按木→金→水→土顺序进行。

★木のエレメンタルギア

アンザン加入，树海的迷宫和敌人都比较简单，这里就不多说了，完成后得到雷神の指轮。

★金のエレメンタルギア

ムゾル·ヤニー加入，矿山的敌人还好对付，一些小机关只要按照游戏中的提示也很好完成。最后乘升降机去上层取得爆弹矿石，再回到开始会爆炸的作业用怪兽处多试几次就可以了。



★水のエレメンタルギア

アーミック加入，在各种狮子徽章处使用玉，如果没反应表示颜色不对，用附近的热水或者冷水来使之改变颜色。注意有些徽章处使用会出现强力的怪物，因此只有出现玉脉动的信息的地方才去放吧，全部完成后上方的湖水会抽干而出现隐藏通道。还有要注意的是这里的宝箱中可以找到龙鳞短剑，可以改造成攻击力77的龙鳞の剑或者高达85的龙鳞の枪！

★土のエレメンタルギア

プラティフィラム加入，这里的普通敌人并不强，但是调查壁画后出现的敌人却颇为强劲，而且有很多壁画需要调查……总之做好充分准备再来吧！

四属性エレメンタルギア探索全部完成后不要马上去ゲレイオス城，因为去了后这些“至高の宝玉”制成的东西都会交给バジル。推荐这时候记录一下，找一些分支任务锻炼队伍，因为接下来可都是硬战哦！

www.plumbook.cn

再度来到这里之后安利会把收集的装备连同宝剑全部先寄存在バジル那里，紧接着会去ダグル城。ダグル也带了不少人，不过却提出单挑要求，战斗中我方只能一人出战，不过下回合可以换人。对手的实力相当强，要尽量用消减LP的连携技，同时多利用每回合的换人机会保证出战人员的安全。

打倒ダグル之后前去グレイオス城バジル会突然翻脸，“王子，你已经没有利用价值了，成为它们的饵料吧！”接着就是非常难的三连战，一定要有足够实力再来引发这个情节吧！

打倒バジル后剩下的就是最终迷宫了，劳拉篇的最终迷宫是“七大惊异”中的地上绘，进去就无法退出的，尽量把队伍锻炼到最强吧！

★ナクルの地上絵

这里是地上的5处巨大绘画，只有将每块地图上的地域全部经过才会完成该处。右下方的“渦巻の地上絵”是最容易完成的，然后依次是“剣の地上絵”、“蝶の地上絵”和“鳥の地上絵”，这些注意打开所有的开关还是好完成的。有些难度的是正上方的“巨人の地上絵”，先在图1处会遇到？的信息，再向下会通过墙壁进入下面的圆圈内，打开其中的开关。之后在图2处向右下移动同样会通过墙壁进入，这样马上就可以完成“巨人の地上絵”了。之后会发现テトラフォース，这里可以用来记录，注意第二次以及之后来记录的话会要求LP减少到一定程度。接着就是最终战了，先是打バジル，打倒他之后他会用宝剑打开异界之门，接着我们面对的就是最终BOSS カオス・ルーラー了！

混沌之海的景色令人心醉，不过カオス・ルーラー的实力无疑是最强的！

几乎所有的技都会削LP，“异界の风”是强力的全体攻击技，扣LP也相当厉害；“天杀剑”经常会打得我方出现各种异常状态。它还会3次变身，最终形态威力再度强化，不过好在战斗前我方LP会回复最大值的一半，在前仆后继地攻击之下，它最终还是倒下了……

劳拉：安利，你长高了。
安利：真的吗？我完全没感觉到。
劳拉：你已经是个大人了，你一定要重建埃斯卡塔。
安利：埃斯卡塔是大家的国家，只有大家齐心协力才能重建起来。
劳拉：没关系，你一定行的，因为现在你不是一个人了。
安利：你能帮我吗？不要走。
劳拉：不用担心我的事，我也不是一个人呀。
弗兰西斯：王子，不能哭啊。
安利：没关系，劳拉看不见的……

独自离去的劳拉在亡夫的墓前献上一束花，之后回到家乡重新开放他生前所建的学校，冷清多时的校舍又传出琅琅书声……

通关后可以保存记录，下次从这个记录开始的话，选择人物时会看到已经通关的劳拉处有一颗星星。这时候选择新人物会继承保护过的连携技、商品流通级别以及通关人数，至于七人全部通关后的隐藏要素请关注下期杂志。

麦斯篇

喜欢酒和女人的他的人生在看到那幅画之后就完全改变了，“银色的长发，银色的眼眸，”为了找到心目中的女神，麦斯离开了他的工作室，开始了漫长的寻找。作为发明家，麦斯一开始就拥有武器制作和饰品制作两项技能，如果这两项级别得以提高的话，在麦斯的工作室能够改造的装备种类也会随之增加。顺便说一下，在麦斯篇加入的同伴全都是女性……本篇中不少对话是很有趣的，不要错过哦！

ロングシャンク・半岛の町

首先去宿屋打听情报，虽然没有人知道ティフォン，不过也许ラークバーン的著名占卜师サファイア能够提供一些帮助。既然如此，就先去寻找占卜师吧！

★占い师を探して～その1

相当简单的最初任务，铳实用程度不高，建议还是用体术或者长剑来攻击吧。根据他的资质，以后的培养还是以术和弓箭为主，主要在后排支援攻击。

ゾマー・热い村

看看商店里面有没有什么好东西，再打听一下情报就继续出发吧，无人城一个人去显然是不合适的。

★占い师を探して～その2

敌人稍强，不过仍然很轻易就能通过的。

ラークバーン・美しい湖の町

终于造到了占い馆·水晶宫，不过怎么サファイア显得这么年轻呢？不过还是让她占卜一下吧，得到的结果是ティフォン在水已经干枯的古井。

★古井户の底

目前麦斯还没有“水泳”技能，因此能去的并没有多少地方。不过再度去水晶宫之前这个任务是不会消失的，因此可以多次尝试，希望某次成长时能够选择“水泳”技能，毕竟这里是可以得到魔道板的。

从古井出来后再去水晶宫，会见到另一个サファイア，原来开始出现的是她的妹妹露比（ルビィ）。サファイア重新占卜了一下，开始看到的虽然是这样，不过最终的水却是指大海。分析可能的地点后，麦斯决定先去ガデイラ看看，而サファイア也会加入。不过这次并不需要选择任务，直接到大地图选择ガデイラ就可以了。

ガデイラ・港町

在宿屋中查看探险情报，果然找到了ティフォン，她承认那幅画是她卖给フーガ，问她来源她却说是商业机密……选择冒险继续追踪她吧。

★ティフォンの秘密

新加入的サファイア占卜有LV4，此外魔和火资质也都有4，显然还是要作为魔法师来培养的。此外这次的迷宫也有些要注意的地方，在1F右方的大房间中有强制交战的强力怪兽，一般以目前的队伍能力是很快被全灭的，因此要尽量避免靠近。此外1F和2F有三扇门上有锁，都探索后回到入口处，向上前进会发现之前锁着的门已经开了。在最深处会发现ティフォン，不过看来她正受到不死系怪兽的威胁，还是赶紧帮助她吧！由于ティフォン有强烈的不死恐怖症（LV4），在这次的BOSS战中是派不上什么用场的，还是让麦斯和サファイア作为主力攻击吧！

ガデイラ・港町

战斗之后自然ティフォン也加入了，交谈才知道那幅画她是从グレース那里偷来的，于是寻找的目标又变成了グレース。

★グレースを捜して

道路中的支路比较多，其实大致上只朝上方走就会较快到达出口。至于新加入的ティフォンHP和回复能力都较高，可以在一线作战。

ワンダ・运び屋の据点

可以买点东西，顺便改造一下耐久度。

★グレースを捜して～ニバコリナへ

也没有什么难度的任务，完成时グレース加入，不过对话后得知那幅画是ファー送给她的，而画是人称“バルクの金狮子”的ファー某次冒险的战利品。当然，搜索目标再度转移……

★イスカンダリアへ

似乎好战的怪物增加了，战斗回数也随之上升不少，

www.plumbook.cn

エスカータ·古い王国

回去收集一下素材吧，这时候应该可以合成一些好东西了。在宿屋中调查一下冒险情报，之后继续出发吧！

★イスカンダリアへ～その2～

路还是挺长的，可让同伴们轮流出战。到达イスカンダリア后ファー加入，那幅画的来源也终于明了："七大惊异"之一的ファロスの地下迷宫！

★ファロスの地下迷宫

比较长的迷宫，虽然这次还不需要全部完成这个迷宫，不过也最好要先做些准备。不少敌人都较强，要特别小心，其中トレジャースライム经常会掉下魔道板。三扇巨大的门都探索过之后就可以进去了，在2F按下"何かの装置"，会遇到排除侵入者的两个不死系守护者，它们的攻击会削LP，要尽快用连携击倒它们。战斗结束后再按一次这个装置，便可以打开1F的隔壁，进去之后就到了ファー见到那幅画的房间。只是一切看起来都表明画中的女子只是千年前的人而已……

ロングシャンク·半岛の町

似乎失去了追寻的目标，麦斯只得无奈地回到自己的工房，却遇上劳拉前来鉴定短剑（就是那把形状很奇怪的エスカータの宝剑）。原来这把短剑也是千年之前的黄金时代的遗物了，只是遗物能留到现在，当时的银发少女如今却再也见不到了……

正感慨间，忽听到有人在大叫："起火了！フーガ的屋子起火了！"麦斯听了却说烧光了最好，这正是フーガ平时恶行的报应。"无论如何，你也不能这样幸灾乐祸。"劳拉却有些看不下去了。

突然麦斯想起了什么，马上冲了出去。"你要上哪儿去？短剑！"并没有理会劳拉的叫喊，因为现在最要紧的就是那幅画了！

★フォートを救い出せ！

需要特别注意，这里只有麦斯一个人，而且有66回合限制的，因此一定要抓紧时间。在1F右下的房间里面有魔道板，隔壁有カギツルハシ，拿了之后去开2F左下被锁上的门，终于从火海中救回了那幅画。

ロングシャンク·半岛の町

回到工房后劳拉好奇地看了看这幅麦斯冒着生命危险救回来的画，然后说了一句"这个女子我似乎见过……"

"真的？"

"在前往ヴァフトーム的船上见到的。"

熄灭的希望之火再度燃起，向着ヴァフトーム出发吧！当然劳拉也会加入同伴的。

ヴァフトーム·神殿の町

正赶上レジナ·レオーヌ祭，前去イスカンダール广场吧！在人山人海中麦斯焦急地寻找着，刚在惊鸿一瞥中发现了她的身影，却又被露比强拉去共舞，再回头已是无处可寻。不过能够确认她的存在，这就已经让麦斯又充满信心了。

★イスカンダールの神殿で

祭典之后再回到イスカンダール广场，会遇到マリー说有个女子潜入了神殿。开始麦斯还不在意，直到マリー提到了那女子的银发……

マリー加入后一行人前往神殿深处，这里的敌人不少，好在没什么难的机关，还是比较顺利地到达底层，救出银发少女后任务完成。

不过银发少女似乎对麦斯只知道追求黄金时代遗物的力量非常蔑视，只是为了寻找イスカンダール还是和麦斯同行。在冒险情报中也打探不出什么结果，一行人又回到了麦斯的工房。

ロングシャンク·半岛の町

在工房遇到前来求助的ミシェル，她手上被诅咒的ガントレット带来了不少麻烦，不过麦斯也无法取下它。ガントレット似乎和魔道板很类似，而マリー则说她的祖父サドボス是专门研究魔道板的，接下来的事情就是去见サドボス了。

★サドボスへ～ガデイラ街道～

比较简单的任务，很快就能完成。到了ツオロフエロ之后打听一下情报就继续出发吧！

★サドボスへ～剑难峡～

这里可要绕不少时间，战斗也会经常发生，要尽量避免LP的消耗。途中会遇到断桥而导致队伍分成两组，之后的行动会不断在两组之间切换，直到找到シル草来代替绳子救助同伴，这样终于可以会合了。在小村セリン稍事休息后继续前进吧！

★サドボスへ～树海～

比起上个任务来说要简单很多，找到看板后按提示前进就是。

ツオロフエロ·希望の村

终于在魔法屋见到了サドボス，不过似乎他也没有办法，只好再从黄金时代着手。银发少女则说听母亲所言イスカンダール在イスカンダールの神殿，现在还是再去一趟吧！

★再びイスカンダールの神殿へ

后期的大型迷宫，还是打造一些黑钢之类强力装备再来吧！在底部按下机关会是BOSS战，巨人还是挺强的，多用强力的LP削减技和连携技吧！胜利后会发现イスカンダールの棺居然是空的！接着更是见到了イスカンダール本人……

イスカンダール希望麦斯他们能够打倒支配世界的暗黑力量的暗之圆桌骑士，要确实打倒他们就要切断他们的能量供给。"イスカンダール您的愿望就是我母亲的愿望，我母亲的愿望就是我的愿望。"现在可以再增加一句"银发少女的愿望就是我麦斯的愿望"了（笑），什么都不用问，向着最终迷宫前进吧！接下来非常长的战斗，武器的强度和耐久度都要尽量提升。

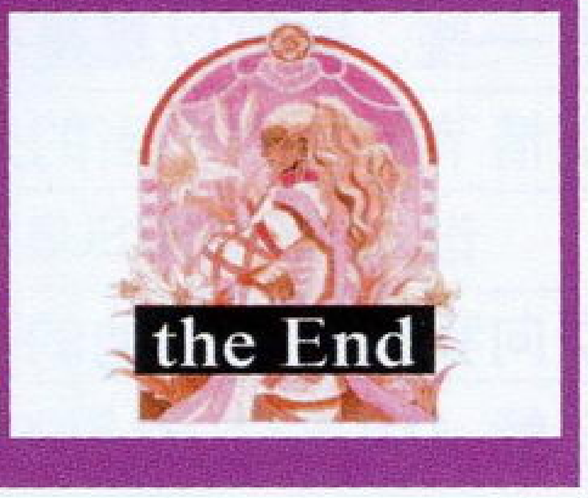
★ただ少女のために

终于听到银发少女说出"感谢"二字……变化真是大呀！这次的迷宫才是真正的"七大惊异"中的ファロスの地下迷宫！地下范围相当广大，而我们的目的是使得ABCD四区的电力供给恢复正常，途中要通过机关来改变阻挡道路的隔壁。全部完成后出现升降机，选择中间的○就可以了。和劳拉篇类似，可以发现一个テトラフォース，记录一下去迎接最终的BOSS战吧！

圆桌骑士可是有很多个的……好不容易全击倒他们，又得面对首领的挑战，不过这些战斗削敌人LP还是比较容易的，多使用连携技吧！击败首领后面对的是共通的最终BOSS カオス·ルーラー，可参考劳拉篇。

密斯：我选择了挑战，我要用自己的双手来创造！老师听了这些话也很高兴，并来帮助我。虽然过程艰苦，但是我却觉得很有趣，我有生以来第一次有这样的感觉。

完成了，这是不靠遗物的力量做成的第一件作品。我想让她看看，我想听听她说什么。出发，到她的身边去！



由于篇幅有限，这次的攻略就只能讲到这里了，其他5位主角的攻略以及系统研究和心得将会放在下期的合刊上。改造屋深度分析、合成术、悟得技与连携技、分支剧情，尽情展示《沙加》真正的魅力，敬请期待！

3DM-SNV
www.plumbook.cn

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

文：RAY&GOUKI

Gamehal 影像收录

《MGS2SUB》并没有补充交代Snake 在《自由之子》剧情中的任何活动。对于一直希望看到Snake的PLANT篇的MGSers这无疑是相当令人失望的一件事。此前在Xbox版宣传过程中放出的几张激动人心的图片——Snake和左轮在E脚天台之战、Snake在Big Shell某一未知区域的活动、Snake搭乘直升机对鹞式之战、另一个角度的梵普狙击战、Snake和军火专家娜塔莎的CODEC通话等等，在《MGS2SUB》中根本没有出现。而一度让人遐想联翩的Snake Tales所讲述的，则是5个完全游离于剧情主线之外的故事，有时甚至给人带来阅读同人小说般的感觉。

没错，这5个故事发生的环境都和《自由之子》的相应段落极其相似，出场角色之间的关系大体不变，连游戏的流程和BOSS战也是大同小异，但是在这些故事当中，《自由之子》本篇所有相关的背景设定、前因后果、来龙去脉均已被忽略不计，油轮也好、Big Shell也罢，都仅仅是为故事的展开提供一个舞台，仅此而已。一样的场景、一样的人物，骤看之下似曾相识，所展开的却已是一个个不相连缀的独立故事。不仅各自单独成篇，跟《自由之子》更是毫无关系。每一个故事完结后的STAFF字幕仿佛都在对我们强调着这一点。

但是小岛这样安排究竟用意何在？他为什么要制作这样的Snake Tales？他到底想通过它们表达些什么？至少可以确定的是，这绝对——绝对不会单纯是为了满足FANS使用Snake在Big Shell的环境下进行游戏的愿望。原因很简单，Snake Tales的GAMEPLAY实际上和一个比较长的可选任务（Alternate Mission）并无本质上的区别。如果仅仅是为了满足上面这一点，完全可以让删去剧情部分的Snake Tales直接以可选任务的面貌出现。从另一个角度说，如果是考虑到玩家对故事性的需求，小岛为什么不直接使用更令人期待的《自由之子》Snake的PLANT篇作为剧本呢？（由于取消了过场动画，应该说二者的制作成本不会相差太多。）于是，我们对Snake Tales的疑问归结到了这样一个问题：小岛为什么要把这些故事透露给我们？

作为玩家，我们只能从Snake Tales本身去寻找答案。

以流程而言，这些故事算是很短（相比于《自由之子》），但仍然可算是有头有尾、有声有色的，《MGS》招牌式的悬疑与张力也依然存在（尽管因为平淡的交代方式而打了折扣），而且某几个故事内部还有差别相当大的剧情分支，其中甚至包括了梅莉尔的死、Big Shell人质全部丧生等一系列极其震撼的事件——每一位MGSer都会明白这些事件对于《MGS》意味着什么——而这一切又都是在一些与《自由之子》极其相似的环境下发生的。假若在细部加以适当的调整，把这些段落融入《MGS2》中其实并非难事。Snake Tales似乎向我们证明了一点：在GAMEPLAY流程布局基本相同、角色间相互关系大体不变的情况下，游戏所诠释的剧情仍然有着无数的可能性。

不妨如此推测：在《MGS2SUB》中被称为Snake Tales的东东，在3年前也许就是小岛手上各个候选剧本的组成部分①。即使是在最终“当选”为正式剧本的《自由之子》当中，我们也仍然能够捕捉到一些蛛丝马迹。或许是因为跟其他部分的呼应不够完美，或许是因为和小岛对主题的取向有所冲突，也或许是因为它们还不能最有效地反映小岛要表达的理念——值得注意的是，故事External Gazer的立意跟《自由之子》的其中一个主题（对游戏这一娱乐形式的反思）存在某种相似之处，只是更加隐约晦涩一些，这可以算是一个佐证——这5个故事最终才没能登上《MGS2》的前台。如果1999年时小岛能够为与这些片段相关的一切情节都找到恰当的处理方法，这些Snake Tales说不定就会演化成《MGS2》——一个和我们现在所见的完全两样的《MGS2》。

谁说《MGS2SUB》除了VR任务之外就已一无是处？谁说Snake Tales一定要讲述PLANT篇中Snake的冒险经历？小岛又一次向我们展示了他的高明之处——即使是“骗钱”，他也还是有他独特的做法，他也还是为那些真心关注《MGS2》、希望更深入了解《MGS2》的FANS提供了不可多得的机会，提供了一扇窥视《MGS2》形成过程的窗口。

诚然，Snake Tales的叙事方式确实是简陋的。没有片头，没有过场，当然也没有语音，甚至连一张相关的插画都没有，简陋得甚至会让人完全失去对它的兴趣——相对而言，这种情况在国内玩家当中可能更突出一些：毕竟不是每个人都有那么多的时间那么好的耐心读完共计300多页的文字。这不能不说是一大缺点。然而Ray在这里还是要说一句，对于铁杆的MGSers，《MGS2SUB》绝对不能错过。因为从这里开始，我们或许有机会触及《MGS2》真正的“实体”。当然，不可能是全部——但至少是很有价值的一部分。

注：Snake Tales的过场文本中包含了发展游戏的一些必要提示，鉴于这些段落与故事本身关系不大，同时为叙述方便起见，在下面的剧情介绍中将对其进行适当的删节。
① 小岛曾经透露，《MGS2》最终的剧本剪去了初版中近一半的内容。

攻略透解

潜龙谍影 2 实体 Snake 的传说

A WRONGDOING

PS2 DVD-ROM	KONAMI	ACT	1人
	2002年12月19日发售		90KB
	对应5.1声道		6800日元

任务进行得很顺利：Snake通过水下成功潜入了Big Shell。登上A脚底部电梯的同时，他又在脑海中把坎贝尔的指示仔细重温了一遍。

6个小时之前，一伙全副武装的极端分子占据了Big Shell，并且挟持了正在基地视察的总统和一批工作人员，向政府进行勒索。他们提出的要求相当可笑，包括了20项稀奇古怪的条款，外加300亿美元现金。

“你的任务目标如下，”坎贝尔是这样说的。“首先，潜入海洋净化设施‘Big Shell’，救出总统及其他人质。其次，设法解除恐怖分子的武装。你可以使用任何必要的手段去完成任务。到达之后会有内应为你提供进一步的情报。”

“内应？”

“总统身边随行的特工之一，名叫理查德·艾姆斯。看来他摆脱了恐怖分子的追捕。”

这个名字让Snake想起了什么。他以前听说过这个人。

“艾姆斯？娜塔莎的丈夫？”

“前夫。”坎贝尔纠正。“他也是最早向我们请求援助的人。不过先前他和我们联络用的设备很可能受到了损坏，我们已经无法再次跟他取得联系。所以你必须设法和他见面，尽量查明基地内的有关情况。最后一次通讯的信号来自F脚，他很可能还在那儿的什么地方藏着，你最好先到F脚去看看。”

在F脚仓库见到了一名特工模样的男子。

“你就是艾姆斯吧。”

对方点点头。“你一定是Solid Snake了。”

Snake耸了耸肩，艾姆斯把这种态度当成一种肯定的答复。“我就知道来的会是你。我让他们把最好的人派来。几年前你在油轮上的那一手耍得实在漂亮。”

“你是说对恐怖分子的那场大屠杀吧？”艾姆斯的话唤起的是一段痛苦的回忆，Snake清楚地记得那一切：甲板上横七竖八堆积着的年轻士兵的尸体，弥漫全船每一个角落的刺鼻的血腥味……

“可你到底成功地把全部人质都救出来了，不是吗？”艾姆斯加了一句。

像这样的话Snake早已听过无数遍了，这样说并不会让他觉得好过些——永远不会的。对此Snake并不想多作解释。

“总统在哪儿？”他直截了当地问。

艾姆斯把目光移开了。

“我……不知道。”

“那其余的人质呢？”

“……我不大清楚。”

“你是想告诉我你什么都不知道？”

“我见到了恐怖分子的首领。”

“是谁？”

“Fatman。”

Snake稍微回忆了一下，想起这个名字并没有让他费上多大的劲。Fatman——早年曾在“海豹”服役，后来却成了炸弹狂人，以“炸药之王”自命；没有任何的信仰或是人生观，一个只要有合适的价钱就会替任何人卖命的冷血杀手。但他不是早在3年前就因为那起教堂爆炸案而被捕了吗？

艾姆斯似乎猜到了Snake的想法。“他被无罪释放了。”他恨恨地往地上啐了一口唾沫。

“无罪？即使那场爆炸造成超过30人丧生？”

“陪审团裁定他无罪。说是在他是否真凶的问题上还有一点‘合理的疑问’。Fatman有许多有钱有势的朋友，替他请来了最好的辩护律师。他用钱买回了自由，就靠那些残杀无辜赚来的肮脏钱！”艾姆斯的嘴角抽搐了一下。

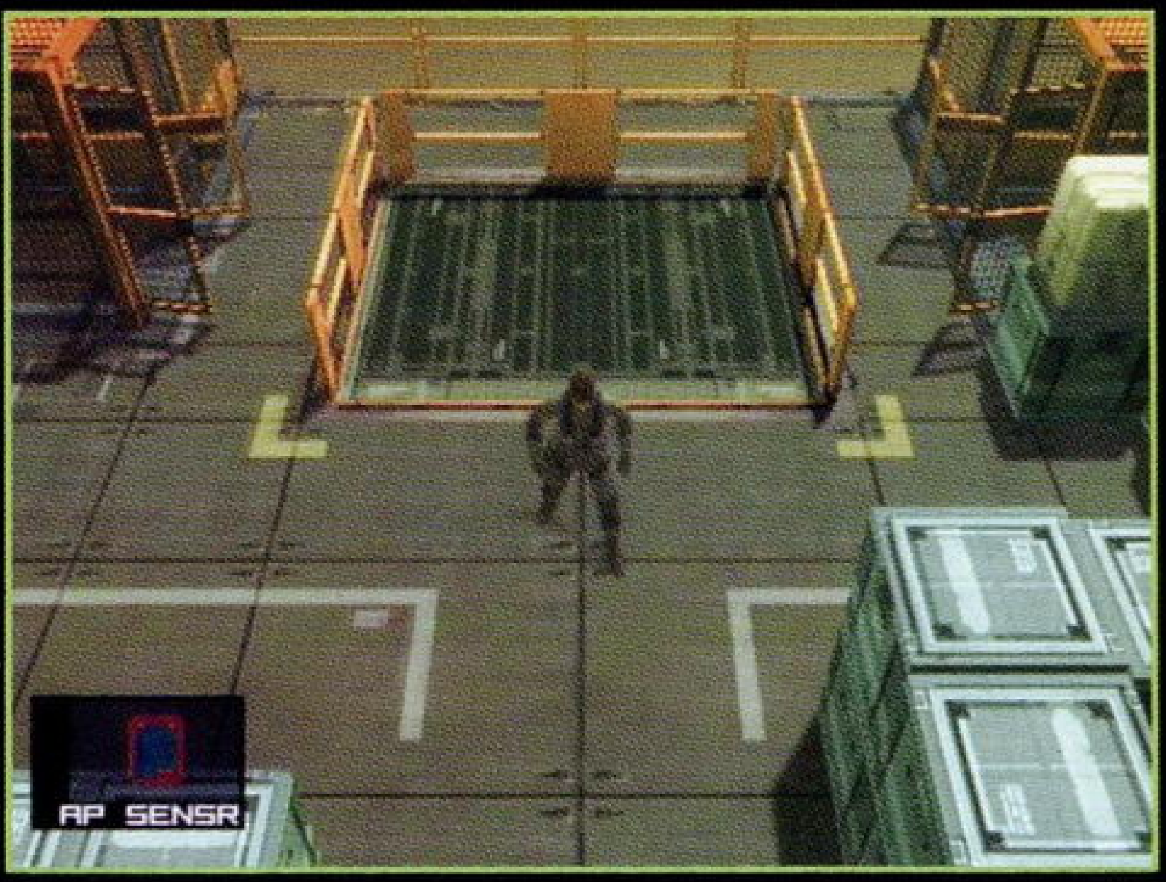
“要是当时他得到了恰当的制裁，现在这一切根本就不会发生。这么说吧，那帮混账陪审团等于是要害死我们、害死他们自己的总统！”

他转向Snake。“你一定要把总统救出来。我知道Fatman曾经待在直升机场。他现在很可能还在那里发号施令。”

“直升机场……E脚天台是吗？”

Snake点点头准备离开。艾姆斯叫住了他。

“不必浪费时间设法活捉他。Fatman一向诡计多端，尤其是总统



攻略

由于没有地图支持，因此建议在任何时候都装备上人员探测器（AP SENSR），手柄的震动会提醒你危险的到来。

◆A脚平台◆

拿到箱子上的军粮后就迅速离开，进入A脚内部。

◆A脚内部◆

目标是AF连接桥，通往AF连接桥的是右侧的门。不要对这里的终端机抱有任何幻想，它是不会为你提供任何帮助的，看准机会离开吧。

◆AF连接桥◆

两个武装无人侦察器（GUN CYPHER）和一名敌兵。好在这两个侦察器是同时升降的，而在上下两层巡逻的敌兵也不会对你构成什么威胁。能够从上层进入F脚的2F是最理想的选择。

◆F脚内部◆

艾姆斯在2F西北侧的房间里。假设你是从2F进入的，那么你现在所处的位置就是2F的西南侧。西南侧的房间内有一名开小差的敌兵，由于这个房间的柜子里有一本杂志，对于你来说非常重要，因此，必须要想办法把那名敌兵清除掉。此外在房间外面还有一个南北方来回巡逻的士兵，如图所示，躲过这名士兵需要两个步骤。需要注意的是，在

研究中心
RESEARCH CENTER

SD高达G世纪NEO

文：D·S

继上期刊登出“机体设计表”以来，有一部分读者还希望得到“机体开发表”。这一次便应这些玩家的要求刊登出“主力系机体开发表”，那些作用不明显的机体将不列入该范围中。

PS2	BANDAI	SLG	1人
	2002年11月28日发售		179KB
DVD-ROM	—		6800日元

主力系机体开发表

吉姆系（ジム系）

ジム TechLV1 ⟷ ジム・コマンド（宇宙战用）TechLV1 ⟷ ジム・スナイパー II TechLV2
ジム・コマンド（宇宙战用）TechLV1 ⟷ ジム・カスタム TechLV2
ジム TechLV1 → ジム・カスタム TechLV2 ⟷ ジム・クウエル TechLV2 ⟷ ガンダムMk－II（黑）ガンダムMk－II系
ジム TechLV1 → ジム II TechLV2 ⟷ ネモ TechLV2 ⟷ ジム III TechLV3

Z系

Zガンダム TechLV5 ⟷ 百式（リック・ディアス系）
Zガンダム TechLV5 ⟷ リガズィ TechLV5 ⟷ νガンダム TechLV7 ⟷ Hi νガンダム TechLV8
Zガンダム TechLV5 ⟷ ZZガンダム TechLV6 ⟷ EX－Sガンダム TechLV6

高达系（ガンダム系）

ジム（ジム系）⟷ ガンダム TechLV1 ⟷ 陆战型ガンダム TechLV1 ⟷ ガンダム Ez－8TechLV1
ガンダム TechLV1 ⟷ ガンダム Ez－8TechLV1
アレックス TechLV1 ⟷ G－3ガンダム TechLV1 ⟷ パーフエクト・ガンダム TechLV1 ⟷ レッド・ウォーリア TechLV1
G－3ガンダム TechLV1 ⟷ レッド・ウォーリア TechLV1
レッド・ウォーリア TechLV1 → ガンダム试作1号机FBTechLV1
カーベラ・ベトラ TechLV1 ⟷ ガンダム试作1号机FBTechLV1 ⟷ ガンダム试作1号机 TechLV1
ガンダム试作1号机FBTechLV1 → ガンダム试作2号机 TechLV1
ガンダム试作2号机 TechLV1 ⟷ ガンダム试作1号机 TechLV1
ガンダム试作1号机 TechLV1 → ジム・ガスタム（ジム系）

闪光高达系（シャイニングガンダム）系

シャイニングガンダム TechLV6 ⟷ ゴッドガンダム TechLV9
シャイニングガンダム TechLV6 ⟷ クーロンガンダム TechLV6 ⟷ マスターガンダム TechLV9
クーロンガンダム TechLV6 ⟷ ノーベルガンダム TechLV6
シャイニングガンダム TechLV6 → ノーベルガンダム TechLV6

扎古系（ザク系）

マツナガ专用高机动型ザク II TechLV1 ⟷ 高机动型ザク II TechLV1
ザクF型 TechLV1 → 高机动型ザク II TechLV1 → ギャン（ギャン系）
ザクF型 TechLV1 ⟷ ザク II 改 TechLV1
ザク II 改 TechLV1 → ザクJ型 TechLV1 → グフ（グフ系）
ザクJ型 TechLV1 → アッガイ（ズゴック系）
ハイザック（蓝）TechLV2 → ザク II 改 TechLV1
ザク II 改 TechLV1 ⟷ ハイザック（绿）TechLV2
ハイザック（蓝）TechLV2 ⟷ ハイザック（绿）TechLV2
ガルバルディβ TechLV2 → ハイザック（蓝）TechLV2
ハイザック（蓝）TechLV2 → マラサイ TechLV2
ハイザック（绿）TechLV2 ⟷ マラサイ TechLV2 ⟷ バーザム（ガンダムMk－II系）

老虎系（グフ系）
大魔系（ドム系）

グフ TechLV2 ⟷ グフ・フライトタイプ TechLV1 ⟷ グフカスタム TechLV1
グフ TechLV2 ⟷ グフカスタム TechLV1
グフ TechLV2 → ドム TechLV1 ⟷ ドム・ドローペン TechLV2 ⟷ ザメル TechLV2
ドム TechLV1 ⟷ リック・ドム TechLV1 ⟷ リック・ドム II TechLV2

沙扎比系（サザビー系）

ギラ・ドーガ TechLV4 ⟷ ギラ・ドーガ（蓝）TechLV4
ギラ・ドーガ TechLV4 ⟷ ギュネイ专用ヤクト・ドーガ TechLV6
ギラ・ドーガ TechLV4 → クェス专用ヤクト・ドーガ TechLV6
ギュネイ专用ヤクト・ドーガ TechLV6 → クェス专用ヤクト・ドーガ TechLV6
ギュネイ专用ヤクト・ドーガ TechLV6 → サザビー TechLV6 ⟷ ナイチンゲール TechLV8

里克・迪亚斯（リック・ディアス系）

メタス TechLV2 ⟷ 百式 TechLV4 ← リック・ディアス（黑）TechLV3 ⟷ リック・ディアス（红）TechLV3
メタス TechLV2 → Zガンダム（Z系）
百式 TechLV4 ⟷ Zガンダム（Z系）
百式 TechLV4 → ディジェ TechLV3

钢加农系（ガンキャノン系）

ガンダム（ガンダム系）← ガンキャノン TechLV1 ← ガンタンク TechLV1
ガンキャノン TechLV1 ⟷ ガンキャノン量产型 TechLV1
ガンタンク TechLV1 ⟷ 量产型ガンタンク TechLV1
ジム・キャノン II TechLV1 → ガンキャノン量产型 TechLV1

高达（ガンダム）Mk－II系

ガンダムMk－II（黑）TechLV3 ⟷ ジム・クウエル TechLV2
ガンダムMk－II（黑）TechLV3 ⟷ バーザム TechLV3 ⟷ ガンダムMk－II（白）TechLV3
バーザム TechLV3 ⟷ マラサイ（ザク系）

精神力高达系（サイコガンダム系）

トーベンウルフ TechLV5 ⟷ サイコガンダム TechLV9
トーベンウルフ TechLV5 ⟷ サイコガンダムMk－II TechLV10
サイコガンダム TechLV9 ⟷ サイコガンダムMk－II TechLV10

爱美号系（エルメス系）

エルメス TechLV4 ⟷ ジオング TechLV4 ⟷ ノイエ・ジール TechLV9 ⟷ クィン・マンサ TechLV10
クィン・マンサ TechLV10 ⟷ α・アジール TechLV10

索罗系（ゾロ系）

ゾロ TechLV2 ⟷ クロノクル专用ゾロ TechLV2
ゾロ TechLV2 ⟷ トムリアット TechLV3 ⟷ ゾロアット TechLV3
ゾロ TechLV2 → ゾロアット TechLV3
ゾロアット TechLV3 ⟷ リグ・シャッコー TechLV5 ⟷ リグ・リング TechLV5 ⟷ ゴトラタン TechLV8
リグ・シャッコー TechLV5 ⟷ ゴトラタン TechLV8
ゾロアット TechLV3 ⟷ アビゴル TechLV5 ⟷ ザンネック TechLV6 ⟷ ゲンアオゾ TechLV8

卡碧尼系（キュベレイ系）

キュベレイ TechLV5 ⟷ ハンマ・ハンス TechLV4 ⟷ 量产型ハンマ・ハンス TechLV4
キュベレイ TechLV5 ⟷ 量产型キュベレイ TechLV5
キュベレイ TechLV5 ⟷ プル专用キュベレイMk－II TechLV5 ⟷ ダーマルク TechLV8

www.plumbook.cn

火热秘技

GBA 鬼眼狂刀

部分隐藏武器入手方法

1.从第四关一开始的分岔向右走，在下面的石灯有一件隐藏武器。

狂：斩岩

红虎：狼牙

幸村：水斩刀

Yuya：重弹短筒

2.从最后一关一开始的分岔向左走，在最后的弯道有一件隐藏武器。

狂：碎刃（击倒的敌人会爆炸）

红虎：魔山枪（每斩十个人，补血一次）

幸村：心斩刀（连斩两刀，会使敌人晕眩）

Yuya：贯通短筒（子弹会贯穿敌人打到后面）

隐藏角色

四个人的故事模式完成后，会出现京四郎，他的武器和狂是一样的。

（纱迦：这款游戏可以说是相当不错，大家可以把它看作是2D版的《真·三国无双》。）

PS2 王国之心 FINAL MIX

明信片

在以前的研究中我们曾经登过这10张明信片的地址，不过为了此次攻略的完整性，就还是再放一遍吧。寄出所有的明信片可以得到非常珍贵的道具。10张明信片的位置如下：

1.一番街无人商店的金库中

2.一番街道具店，锁定天花板的风扇并且攻击

3.一番街某个烟囱附近

4.一番街发动蜡烛附近的蓝色トリニティ

5.二番街的宝箱

6.从钟塔旁顺着屋顶进入三番街，用锁定墙脚调查

7.用雷魔法电击三番街的电线，然后进入二番街机关屋按下所有开关并调查时钟

8.同上

9.一番街合成屋的招贴

10.完成小木偶的剧情后一番街会出现小木偶的家，明信片就在家中

（纱迦：这次的《王国之心 FINAL MIX》把101只斑点狗的位置变更了，目前还差最后3只，正在满世界找狗中……）

NGC 塞尔达传说 风之杖

勇者的护身符

上期提到收集20个幸运蝴蝶结以后交给商人岛的老师可以得到别庄权利书，其实只要再收集20个交给她就能够获得勇者的护身符。在收集画面（显示心之碎片个数的那个画面）里选中勇者护身符，然后选择“装备する”就可以发挥它的能力了。装备后会看到林克戴上了一个奇怪的面具，其效果是可以看到敌人的HP（用一条血槽表示）。

（纱迦：感谢塞尔达第一达人阿修罗提供秘技。）

PS2 XBOX 潜龙谍影2 实体

忍者版雷电

用雷电完成雷电50%的VR MISSION，就能在VR MISSION里使用忍者版雷电。

裸体雷电

用忍者版雷电完成雷电100%的VR MISSION，就会出现裸体雷电。

PLISKIN

用SNAKE完成SNAKE50%的VR MISSION，就能在VR MISSION里使用PLISKIN。

夜礼服版SNAKE

用PLISKIN完成SNAKE100%的VR MISSION，就能使用夜礼服版的SNAKE。

SNAKE专用发带

在TANKER篇中收集40个狗牌，就能得到发带。有了发带后在TANKER篇中子弹是无限的。

SNAKE专用隐形迷彩

在TANKER篇中收集80个狗牌，就能得到隐形迷彩。

雷电专用假发 SP.WIG

在PLANT篇收集60个狗牌，就能得到SP.WIG，其作用为无限子弹。

雷电专用隐形迷彩

在PLANT篇收集120个狗牌，就能得到隐形迷彩。

雷电专用假发 WIG.A

在PLANT篇收集150个狗牌，就能得到WIG.A，其作用为无限GRIP。

雷电专用假发 WIG.B

在PLANT篇收集200个狗牌，就能得到WIG.B，其作用为无限氧气。

BOSS挑战模式

以任意难度完成PLANT篇和TANKER篇，就会出现BOSS挑战模式。

新川剧场模式

以任意难度完成PLANT篇和TANKER篇，就会出现新川剧场模式。

数码相机

以任意难度完成TANKER篇和PLANT篇，就能得到数码相机。

EXTREME难度

以NORMAL难度完成PLANT篇和TANKER篇，就会出现最难的EX-TREME难度。

《MGS1》版SNAKE

用夜礼服版SNAKE完成100%的VR MISSION，就会出现《MGS1》版的SNAKE。

摄影模式

只要完成可选任务（ALTERNATIVE MISSIONS）中的拆弹模式（BOMB DISPOSAL MODE）、敌兵排除模式（ELIMINATE MODE）和拦截模式（HOLD UP MODE），就会出现摄影模式（PHOTOGRAPH MODE）。

简易秘技

只要你的记忆卡里有《THE DOCUMENTS OF MGS2》的记录，有关VR MISSION的秘密就能自动出现。

（纱迦：《MGS2 实体》和《MGS2 自由之子》有很多秘技是共同的，大家自己去试验吧！）

PS2 忍

最终BOSS另类打法

游戏中收集40个胧币就能令乔·武藏出现，他的特点是手中的刀不会吸魂，而且拥有无限手里剑。乔·武藏的手里剑与秀真不一样，他的手里剑不带麻痹效果，但攻击力很高。利用这个特点用手里剑对付最后一关的BOSS产土蛭户非常有效，而且用手里剑打败产土蛭户后会有特殊台词。

（纱迦：多边形的《忍》红图中限定版至今未入手，郁闷中……）

PS2 PROJECT GOTHAM RACING

究极秘技

将车手的名字改为：Nosliw（注意大小写），可以得到所有车和赛道。

（纱迦：本作是Xbox上第二款卖过100万的游戏，值得推荐。）

PS2 鬼泣

DANTE MUST DIE简单通关法

本游戏通关后接续记录重新开始游戏，就能保持上一次游戏中的道具和能力。游戏中恶魔之星等重要道具的携带数量是有限的，不过如果你从游戏中取得后一直不使用，通关后就能一直保留下来。而在下一次游戏中，又能够重新获得这些道具。也就是说，只要你有耐心不断通关，就能令这些道具的数量不断增加（当然前提是不能使用）。反复通关数十遍后，就可以开始挑战最难的DANTE MUST DIE模式了。有了这么多的道具，只要硬拼加上一点点技巧，就能轻松通关了。

全部关卡S级评价取得法

MISSION	过关时间	红ORBS数
1	6：00	400
2	7：00	450
3	3：00	550
4	4：00	550
5	2：00	100
6	3：30	250
7	3：00	650
8	3：00	585
9	8：00	1500
10	4：30	600
11	5：30	1000
12	4：00	700
13	2：30	200
14	5：00	500
15	10：00	1400
16	6：00	1000
17	7：00	600
18	6：00	900
19	3：30	500
20	4：30	700
21	5：00	700
22	5：00	0
23	7：00	600

（纱迦：只有多加练习，才能达到达到Gamehalo上那位日本玩家的水平。）

PS2 钟楼3

必须码

ED161F20 1456E79B

无敌

3D03BCC8 1456E70C

3D03BCC4 1456E70C

（纱迦：用了这条金手指之后，女主角阿利萨依然会受到惊吓，但是再也不会有性命之忧了。）

www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

日本特摄电影的历史回顾
飞舞在日本上空的怪兽们

文：阿修罗

特摄电影，其本意是运用了特殊摄影技术的电影。如果从这个意思上来看，我们这一代年轻人很热衷的香港武侠片也是特摄电影的一种，因为当中用到了很多普通生活片中没有的吊钢丝、光影处理技术。但是实际上，“特摄电影”现在已经有了它独特的含义，就是指日本拍摄的超人、战队等相关怪兽题材的电影。

为什么一定要强调是日本拍摄的才算是特摄电影呢？美国不是也有《超人》、《蜘蛛侠》这样的英雄电影吗？或许很多年以前的《大金刚》可以算是特摄电影，但是大部分美国的英雄片中是不会出现“怪兽”这种东西的，作为英雄对手的通常都是一些普通人类的恶人。而反观我们称为“特摄电影”的日本英雄片，无论是“《奥特曼》系列”还是“《战队》系列”，将都市破坏得一塌糊涂的怪兽都是不可缺少的，这才是构成“特摄电影”要素的关键，也是特摄电影能够长盛不衰的卖点！根据《日本宪法》第九条，不能够制作表现激烈战争场面的娱乐产品，所以电影制作人员是不能像好莱坞那样靠制作战争题材影片来满足观众的视觉需求的，但是如果是为了配合消灭怪兽表现一些破坏场面就不会违反法律了，自卫队在《卡美拉2》中过分活跃的表现就是相当充分的证据。美国的电影也有很多表现战争的内容，有很多可以直接表现出反战情绪或者将战争场面作为娱乐工具，不少都带有明显的政治倾向。做不到这一点的日本自然就将假想的敌国指向了至今仍然充满了奥秘的宇宙深处。所以，二战以后，特摄电影就成了日本青少年乃至成年人的至爱了。

▲这就是传说中的超人太郎和超人之母。

在国内，最出名的特摄电影就是“《宇宙超人奥特曼》系列”、《恐龙特急克塞号》和“《恐龙战队》系列”了。《恐龙特急克塞号》是早期引入国内的特摄片，年纪稍微小一点的读者可能没有什么印象，但是在20多岁的年轻人的记忆中，它还是有比较重要的地位的。但是这部电视系列片在日本国内的人气度倒很一般。

倒是“《宇宙超人奥特曼》系列”在日本一直拥有很高的人气，至今仍然在不断推出续作。这个系列最早的一部作品是1966年的《ウルトラQ空想特撮シリーズ ウルトラマン》，原本是《ウルトラQ空想特撮》系列作品中的一部，故事讲述了来自M78星云光之国的宇宙超人奥特曼为了追踪从宇宙墓场逃脱的怪兽贝穆拉来到地球，中途却发生了事故，和科学特别搜查队员早田的战斗机相撞，导致了早田队员的死亡，于是奥特曼将自己的生命融入了早田队员的体内，变成了守卫地球的超人斗士。“ウルトラマン”用英文写就是“Ultraman”，本身就是超人的意思，在引进的时候官方却采用了“奥特曼”这个音译，不知道是不是为了和美国的“超人”区分开来。另外，众所周知，在香港都是使用“咸蛋超人”来称呼奥特曼的，名字来源于与奥特曼独特的双眼，充分表现了港人译名恶搞的特色。最初推出的时候因为没有想到这部作品会如此受欢迎，所以超人是没有名字的，仅仅用“ウルトラマン”作为代号。在随后的作品中，所有的超人都有了自己的名字，所以在称呼最早的超人时候都采用了“初代超人”的方式。在故事的最后，奥特曼和塞顿星人同归于尽，来自光之国的超人佐非将奥特曼从早田队员的身体内分离出来，带回M78星云治疗，同时也赐予了早田队员新的生命。虽然初代超人的故事结束了，但是一个全新的特摄电影系列却从此开始自己的发展道路。之后所有的奥特曼电影都遵循初代的模式，作为主角的各位奥特曼一定要化身成普通人类在地球上某个对怪兽专门战斗小队里任职，当威胁地球（应该说日本，汗，为什么怪兽都跑到日本去了？）的怪兽出现的时候奥特曼就会出现，经过一番恶战，胜利以后的奥特曼再次化身成人类……这个老套的模式也许不是《奥特曼》首创，但是却由《奥特曼》将它变成了经典，不仅在特摄片中，就连普通的动画、漫画里也经常可以找到它的身影，据说《新世纪福音战士》的监督庵野秀明从小就特别喜欢看这种特摄片。（笑）初代《奥特曼》可以说是特摄片中“神一样的存在”，很多日本作品中都会引用到相关内容。比如TV版《机动警察Patlabor》的最后，女主角泉野明的梦境中出现的就是初代《奥特曼》最后一集的内容，只不过来自M78星云的奥特曼变成了来自AV98星云的英格拉姆（AV98和英格拉姆分别是泉野明所驾驶的1号机的编号和昵称），对手也从塞顿星人换成了克利峰（剧情中特车2课的重要对手），不过必杀技可没有变哟！如果没有看过原作可能很难体会其中搞笑之处，但是对初代《奥特曼》剧情耳熟能详的日本人来说，这样的恶搞是相当能够引起共鸣的。再比如，鸟山明早期的作品《阿拉蕾》中也经常会出现超人、恐兽等《奥特曼》专有词汇，阿拉蕾本人也很喜欢交叉双手摆出奥特曼发射宇宙光线的姿势，而且企鹅村里还有和梅子超人相对应的手电筒奥特曼，这些都是让人看到就想笑的东西！从游戏方面来说，“《奥特曼》系列”也一直是热门题材，名下的游戏类型也有很多，从桌面类纸牌游戏、动作格斗类游戏到战术模拟角色扮演类游戏，可谓花样繁多。最新的作品是PS2版的格斗游戏《宇宙超人奥特曼格斗进化版2》，当中出现了历代高人气的各位奥特曼和外星人，他们的必杀技借助PS2的机能也得以忠实再现，FANS必玩！

▲PS2版的《宇宙超人奥特曼 格斗进化2》是一款相当出色的游戏。

▲奥特曼的周边产品也是不计其数的，誓要榨干FANS的钱包！

说到另外一个在国内比较有人气的就是“《战队》系列”了。国内播放的其实只是《恐龙战队》，这是由美国万代制作并发行的，所以可能有很多人会以为这是一部“美国的”特摄片。但是归根到底，《恐龙战队》无论是从剧情安排、世界设定等方面来看，都隶属于日本东映株式会社旗下的“《战队》系列”。自从1975年，元祖战队影片《秘密战队》播放以来，“《战队》系列”已经有近30款作品了。成为一款《战队》作品的条件如下：A.战队必须拥有5人以上的成员，实在不行也至少是3人组合；B.所有的成员都必须拥有变身的能力（变身的时候要有特写镜头），要能征善战，而且就算没变身时也要拥有一些超出常人的技能；C.每名队员都必须拥有自己的坐骑，从摩托车、汽车、飞机到巨大机器人不限；D.敌方要有很多战斗员和队员作战，最后还要派出某个巨大化的怪兽破坏城市；E.非必要条件，各位队员的坐骑要能够变形、合体，在打败敌方怪兽的时候要有必杀技的特写画面。最早的《秘密战队》除了拥有多名队员这一点以外，并没有完全符合上述条件，但是因为它是原点作品，可以稍微放宽一点限制！（笑）说到战队，其实这个设定也是相当经典的，《美少女战士》等很多漫画也采用了同样的设定。

▲早在那个流行贴纸的年代，“《战队》系列”就已经给人留下了深刻印象。

www.plumbook.cn

杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

上海游戏机地

本店专营正版游戏，保证价格最低，速度最快，品种最齐！

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路277号　收款人：傅正　邮编：200021

声名：最近市面上出现许多“PAL”制式的廉价PS和PS2正版片，因国内PS2主机制式均为“NTSC/J/U”。造成许多玩家购买后不能正常使用，请广大玩家购买正版片时注意！！

本店也供应少量“PAL”制式正版片，价格为：PS（30—50元）PS2（50—80元）

每月新货(2002年12月—2003年1月)

PS2：		007-夜火	368元	世嘉拉力	358元
鬼泣2(1/30)	488元	魔戒(中文版)	368〃	索尼克2	368元
装甲核心3-寂静的前线（1/23）	388元	GC：		陆行鸟	358元
		斑鸠（1/16）	378元	XB：	
暴走传说3(1/23)	428元	生化危机2(1/23)	338元	死或生X极限排球(初回特典版)(1/23)	528元
龙战士5	398元	生化危机3(1/23)	338元	死亡之屋3（1/23）	428元
宿命传说2	388元	实况足球6FE(1/30)	428元	格斗超人（1/1）	428元
SD高达	398元	生化危机0(连记忆卡)	418元	红海	458元
暗黑编年史	338元	萨尔达－风之指挥棒	378元	御伽	468元
忍	388元	永恒阿卡蒂亚	428元	真女神转生NINE	528元
钟楼3	418元	生化危机0(连记忆卡)	418元	铁甲飞龙（初回限定版）	468元
hack3	338元	游戏王	438元	分裂细胞	368元
实况足球6FE	438元	挑太郎电铁Ⅱ	438元	合金装备2实体	368元
合金装备2实体	358元	DC拳皇2001	388元	007夜火	368元
无尽沙加	388元	GBA：		哈里波特（中文版）	368元
王国之心-FM	388元	口袋妖怪(红，蓝)	368元	FIFA2003	368元
NBAlive2003	378元	机战原创世纪(送机体设定集)		超酷霹雳猫	368元
荣誉勋章	388元		398元	NBAlive2003	368元
哈里波特(中文版)	368元	洛克人EXE3	358元	机甲先锋	368元
				XBOX Line(送梦幻之星)	478元

因为广告排版和印刷发行的时间差关系！以上价钱均为本店估计价钱，与当日发售价可能会有3%左右的上下浮动！请玩家见谅！

真情回报玩家！新春全新游戏新特价：

PS2	VR战士4	98元	PS2	保镖	198元
PS2	镇鬼敢死队	98元	PS2	捉猴2001	198元
PS2	DUAL HEARTS	98元	PS2	装甲核心3	198元
PS2	盖盖乐(中文版)	98元	PS2	GT2002中文版	248元
PS2	超名曲指挥家	98元	PS2	异度传说	288元
PS2	波波罗斯物语3	128元	PS2	波波罗斯物语3(限定版)	358元
PS2	童话王国RPG	98元	PS2	合金装备2(日本限定版)	888元
PS2	格兰蒂亚X	128元	GC	兰色风暴	158元
PS2	装甲核心－另一个年代	128元	GC	路易鬼屋	268元
PS2	基连野望	128元	GC	阳光马里	378元
PS2	铁拳4	168元	GC	星际火狐	358元
PS2	心跳回忆3	198元	GC	CVS2(送记忆卡)	298元
PS2	合金装备2	198元	XB	死或生3	198元
PS2	合金装备2质料版	198元	XB	斩歌舞伎	198元
PS2	地狱极乐丸	198元	XB	UFC2	198元
PS2	hack2恶性异变	198元	XB	DVD遥控器	198元
PS2	马克西莫	198元	GBA	恶魔城	198元
PS2	一步神拳	198元	GBA	火焰文章	298元
PS2	格兰蒂亚2	178元	GBA	洛克人	158元
PS2	DNA	198元	Psone	修道院之谜(4CD)	158元

绝对让您眼花缭乱！！

经典游戏收藏区：

收藏有FC、SFC、MD、MD-CD、GG、NEOGEO、NEOGEO-CD、PCE、PCFX、3DO、SS、N64等几百种经典游戏，如：

★FC柯拿米经典系列、希德勒复活、燃烧战车、龙珠系列、圣斗士星矢等等。

★SFC幻想传说、太空战士系列、勇者系列、天地创造、浪漫沙加、圣剑传说等等。

★MD-CD罗得岛战记、亚斯兰战记、光明力量、银河之星、乱马等等。

★MD皇帝财宝、光明系列、梦幻之星系列、忍系列等等。

★NEOGEO侍魂系列、拳皇系列、合金弹头系列等等。

★PCE最后的忍道、沙罗曼蛇、街霸等等。

★PCFX绀碧舰队、同级生等等。

★3DO风之封印、美少女战士、D之食桌、幽游白书等等。

★SS光明力量系列、同级生系列、梦幻模拟战系列、樱花大战系列、心跳回忆系列、飞龙系列等等！

★N64马里奥、赛尔达、007、恶魔城等等。

DC超平价优惠区

DC玩家必买之作《斑鸠》298元（名额5）

高达在线	28元	漫画英雄VS capcom Ⅱ	98元
刀魂	38元	死或生2（初日限定版）	188元
格兰蒂亚2	38元	再生侠	158元
井上凉子	38元	J联盟足球	198元
春雨曜日	38元	D之食桌2（限定版）	198元
向北去	48元	高达－殖民星坠落	188元
RUN=DIM	38元	格斗之蛇2	258元
索尼克2（限定版）	48元	高达DX	358元
七星魔法使徒	58元	拳皇2000	368元
樱大战3	68元	樱大战1—4永久保存版	1380元
特大号育成足球	88元		
仲夏梦之夜（送原装记忆卡、CD、原画）	88元		
炼金术士1+2（限定版）	88元		
es （3GD）	68元		
莎木	148元		
莎木2（限定版）	258元		

高价回收原装二手片及各类游戏机

等一百多个品种（凡购买DC百元以下游戏满百元者即免费获得〈高达在线〉或〈世嘉拉力2〉一张）

想了解更多产品，请来电咨询！

主机特价区：（不做虚假、保证现货、现场改机）

PS2主机＋“美塞亚”改机＋原装震动手柄＋原装AV线＋电源线＋支架（另有各类型号任选）	1780元
NGC主机＋手柄＋AV线＋原装电源	1380元
Xbox主机全套（可改直读）	1880元
WS水晶版主机＋（FF1，FF2，FF4，大和号，仙界传，SD高达G世纪）中任选一盘特价	580元
GBA主机	480元
PSone主机（原配）	550元
DC主机（原配）	490元

欢迎全国各地的朋友前来邮购！

主机每台邮费30元
正版碟邮费10元(快件邮费)

日美玩具精品区：

- 日本原装模型及扭蛋公仔（高达、SD高达、街霸VS拳皇、恶魔战士、太空战士、圣斗士星矢、HACK、马里奥、美少女战士、心跳回忆、樱花大战、JOJO、北斗神拳、海贼王、犬夜叉等等）
- 美国原装模型及手办（SPAWN21、SPAWN22、MOVIE MANIACS系列、怪物系列、鬼武者系列、燃烧战车系列、终极网络系列、扭曲灵魂1、2、KISS系列、剑风传奇、太空战士系列、蝎子王、星球大战系列、指环王等等）

价格绝对全国最低！！如

KISS舞台限定版	788元
MOIVE系列5代(1套6个)	1100元
生化危机＋维斯卡＋猎杀者	330元
生化危机＋克利斯＋全套装备	290元

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路277号近黄陂南路乘公交17、24、864、109、23、18路大桥一线、地铁一号线可到。电话：021-53063358

分店地址：上海松江区松汇中路626号　万富电玩商店　电话：021-57817328

上海 普陀区立名游戏机经营部

恭祝玩友新春快乐！

邮编：200333　地址：上海市铜川路2016号　收款人：高纯刚　电话：021-52798344　投诉电话：13311880169

开业八周年 举机恭迎客

主机 原装手柄 美塞亚直读 正版碟　¥1680元

39000型 新款机 上市啦！　¥1980元

原配置 最新直读已到！　¥1800元

原配置（兼容日版美版片）　¥1428元

PSone（全套原配制）	580元
PS7501型 9002型（全套）	480元
DC（主机＋手柄＋AV线＋电源）	480元
SS（主机＋手柄＋AV线＋电源）	250元
GB彩机　380元　GB薄机＋音响	220元
GBA日版原装　580元＋背光灯	180元

购买或贴换以上主机者，均赠送58元物品任选，加送游戏手办，赠完即止。

各类主机售前三保：①保证现场改机；②保证原厂封条；③保证开机画面。　售后三包(有质量问题)：30天内包退、包换、一年包修！

贴换为您·省·省·省
旧PS、DC主机换PS2全套全新贴1448元
旧GB彩机换GBA全新日版贴298元

全能游戏租赁卡
仅付5元(可玩30天)
GBA、GB等各类卡带会员卡押金150元

大冷的冬天……
懒得出门……
路太远不好找……

游戏为您送上门
购物满百元者
市区1元，郊县电洽

卡通新天地　我们为爱好者提供最新最好最便宜的动画情报(批发专线：13311880169　徐先生）

上海市区也可邮购，仅需1天，免邮费
外地邮购者5片以内仅5元，以上10元

VCD目录单请来信索要(信封邮票自备)，庆店周年价DVD6.8元／片　VCD3.8元／片(打★均为台湾版 D5 18元／片　D9 23元／片）详情请电询

天使禁猎区
圣传－炎夏之圣诞
真·孔雀王
高桥留美子：人鱼之森
高桥留美子：人鱼之伤
W高达－停不了的华尔兹
高达0083(电影版)
高达－马沙之反击
高达0080(OVA版)
X战记(剧场版)
幽游白书－冥界死斗篇
万有引力(TV版)
吸血姬美多(剧场版)
柯南－贝克街的亡灵
太空战士(剧场版)
捍卫者
宇宙骑士(TV版)
五星物语
机器人嘉年华
幻想记－最游记(剧场版)
我的爱神(剧场版)
新吸血鬼
逮捕令(TV版)
北斗之拳(剧场版)
北斗之拳(TV版)
头文字D：飞跃之蓝
妖精战士“又名炎之少年”(TV版)
逮捕令(剧场版)
浪客剑心－镇魂曲
浪客剑心－追忆篇
浪客剑心－星霜篇
亚基拉(电影版)
攻克机动队(剧场版)
青之6号
银河英雄传说(剧场版)
飞跃巅峰
赏金猎人(剧场版)
名侦探－福尔摩斯
守护月天(TV版)
新世纪福音战士(TV版)
机动战舰(TV版)
罗德岛－英雄传说
柯南－怪盗基德
柯南－天国倒计时
柯南－人鱼失踪记
超时空plus
高达MS08小队
人狼
阿基拉
科学冒险
圣战士传说
毁灭者战记
筋肉人
电影少女
人鱼之岛
三国演义
大魔神BIC-O
3×3只眼
星界战旗上
星界战旗下
魔剑美神上
魔剑美神下
岁月的童话
风之谷
红之豚
听见涛声
千与千寻
魔女急宅便
幽灵公主
天空之城
梦幻街少女
古城之谜
猫的报恩
第一神拳
新白雪姬传说
泡泡糖危机
幽幽白书剧场版
爆笑吸血鬼
通灵王
山T女福星
FFU
五星物语
暗黑破坏神
间之末裔
魂狩
大运动会
圣斗士北欧篇
银装骑攻队
终极格斗大赛
保卫者
皇帝万能侠
冥王计划
最后吸血鬼
不可思议的游戏
GTO TV版
ZZ高达
枪神
刃牙TV版
老人与Z
孔雀王
圣斗士 海星篇
EXD杀手
钢铁天使2
星之海洋
流星花园2
龙骑士霸王犬系
DNA2
樱花写真
吸血鬼D
大夜叉 剧场版
蓝板王
近日新货
天空艾斯加科尼TV版
猛鬼校园
永恒传说
魔法骑士TV
游戏王(剧场版)
海贼王TV
幽游白书TV版
时空幻境
新时代魔法少女
不可思议－永光传
倒A高达
ZOE(TV版)
高达Z
饿杀罗鬼(TV版)
变形金钢(美版)
W高达(TV版)
柯南20年后的杀机
柯南黑暗组织的杀机
天空艾斯加科尼电影版
白色恋人(TV版)
★圣斗士星矢(十二宫)
★新宇宙骑士剧场版
★机动战士Turn-A高达(剧场版)
★超时空要塞20周年
★魔剑美神剧场版大全集
★超进空要塞7电视版Part Ⅱ
★菜菜子解体诊所

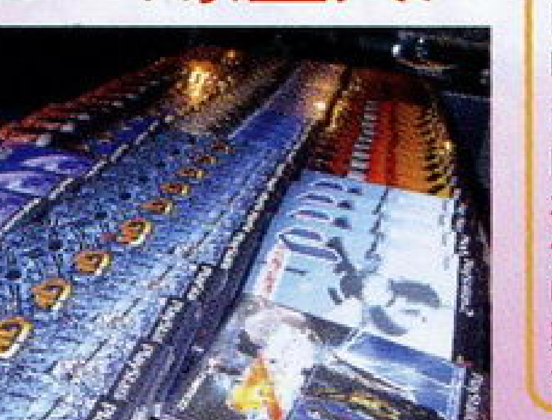
VCD新货
圣斗士冥王篇
热卖中

★女恶魔人
★足球小将—剧场版
★东方武侠
★魔装机神
★太阳之船
★超时空要塞2
★猫眼
★Touch纪念剧场版大学篇
★宫崎骏系列
★纯情房东俏房客—最终完结版
★Project Arms Part1(欲望)
★棋魂Part Ⅱ
★棋魂Part Ⅲ
★巴别二世
★强殖装甲加尔巴
★网球王子特别版
★高达X
★高智能方程式电视版
★姊妹公主
★电击作战
★超时空要塞7电视版Part1
★重战机
★果酱少年Part Ⅱ
★傻版吸血僵尸TV
★越沙罗鬼
★游戏王TV Part2
★警报危机
★神风怪盗
★苍之流星
★魔法提琴手
★小魔女Do Re Mi(愿望之花)
★东京地底奇兵
★高达0079TV版

乘706、105、743、852、1516、827、807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高陵路站下）

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）



汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号
本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店 GBA 主机 480 元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2 完全直读免引导只需 280元 Xbox 直读仅 150 元 10000 型-18000 型均可改直读

特注：NGC 均有一次性开机画面

持此广告购主机者赠游戏人物T恤壹件（GBA 除外）

太10、赛车、鬼武者、心跳回忆、天天、原装人偶，请来电查询！

品名	价格／邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	1730/30
PS2 主机(30001 型+原装手柄+美赛亚芯片+人工)全套	1750/30
PS2 主机(30006-30007 型)	1730/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2250/30
PS2 主机(39000 型)全套	1780/30
PS2 主机(39000R)全套	2250/30
PS2 主机(39001 型)	1680/30
PS2 主机(39002 型)	1630/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	298/10
PS2 桃太郎	330/10
PS2 阿尔戈斯战士	385/10
PS2 三国无双(白金限定版)	680/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	200/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2 波波古罗丝物语	180/10
PS2 铳墓(限定版)	650/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	188/10
PS2 实况 6 最终版	410/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	240/10
PS2 格兰蒂亚Ⅱ代(特价保证全新)	120/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	120/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	450/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)(限定版)	380/10
PS2 装甲核心 3 保证全新	180/10
PS2 基连野望保证全新	150/10
PS2 雷盖罗	360/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 铁拳 4 保证全新	150/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2VR4(特价保证全新)	120/10
PS2 格兰蒂亚 X(限定版)	420/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	550/10
PS2 波波古罗丝物语(限定版)保证全新	150/10
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1080/30
PS2 燃烧战车(最终版)	360/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 大鼓之达人	165/10
PS2 宿命传说 2 代	385/10
PS2 浪漫沙加	385/10
PS2 黑云 2 代	350/10
PS2 超战斗封神	385/10
PS2 拳王 2000	365/10
PS2 龙战士 5 代	395/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 吉翁前夜	180/10
PS2 钟楼 3 代	385/10
PS2 王国之心(最终版)	320/10
PS2 魂斗罗	295/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	365/10
PS2 鬼泣 2 代	385/10
PS2 盖盖乐(中文版)	80/10
PS2 音乐指挥家	50/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作)	450/10
PS2 ZOE2 代	365/10
PS2 三国无双 3 代	430/10
PS2 真女神转生 3	395/10
PS2 星之海洋 3	420/10
PS2 创造球会 3	385/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	980/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 寄生前夜 1 代	220/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神 (限定版)	1380/30
PS 永恒传说 (限定版)	1280/30
PS 神勇雷台 (限定版)	380/30
PS 圣剑传说 (限定版)	580/30
PS 燃烧战车人偶 (衣服配件可脱卸)	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
PS1 代东京美人学院	285/10
PS1 代凝望骑士	450/10
PS1 代心跳回忆系列	450/10
PS1 代 W 新机动战记	280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传	280/10
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	220/10
NGC 原装遥控手柄	358/10
NGC 生化危机	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	450/10
NGC 路易大冒险	298/10
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克 2	345/10
NGC VR 射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC 沙滩排球	420/10
NGC 神机世界	425/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	450/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
任天堂 32 位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
NGC 生化危机 O	450/10
NGC 马里奥聚会 4	430/10
NGC 塞尔达传说	420/10
NGC 塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC 桃太郎电铁	415/10
NGC 游戏王	430/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	430/10
NGC 生化危机 0(限定版)	720/30
NGC 实况 6 最终版	430/10
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1880/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉 GT2002	420/10
XBOX 三国无双	430/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球	450/10
XBOX 红海	420/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 分列细胞	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 拳王 2002	180/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战 1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战 2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战 3(特价)	88/10
DC 樱花大战 4(限定版)	680/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎来到西餐厅 25(特价)	128/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨曜日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	128/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
DC 生与死 (二手)	88/10
DC 生与死 (全新)	168/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会 1 代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车 GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR Ⅱ代	68/10
DC 漫画英雄对卡普空Ⅱ代	120/10
DC 樱花大战 (1-4)合集	1580/30
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99 拳王 EX	70/10
GBA 邪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士道传	85/10
GBA 宿命传说	75/10
GBA 星星卡比	65/10
GBA 少年街霸 3	65/10
GBA 超时空要塞	65/10
GBA J 联盟足球	65/10
GBA 魂斗罗	65/10
GBA 真女神转生	65/10
GBA 口袋妖怪	65/10
GBA 原创机器人大战	75/10
GBA 索尼克 2	65/10
GBA 世嘉拉力	65/10
GBA 洛克人 EXE3	65/10
GBA 风之克罗诺亚	65/10
GBA 塞尔达	65/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	385/30
WSC 太空战士 4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加 3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志 4	85/10
SS 少年街霸 2 代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	280/10
SS 樱花大战 2 代	280/10
SS 樱花大战 1 代限定版	480/30
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30
SS 钢铁之女	180/10
SS 少年街霸Ⅱ代	250/10
音乐 CD	
樱花大战	135/10
犬夜叉	110/10
鲁班三世	65/10
魔法学园	65/10
零	65/10
鬼武者 2	180/10
鬼武者 1 代(音乐 CD、2CD)	330/10
魔装机神	120/10
D 之食卓 2	88/10
机器人大战 F 完结编	98/10
街霸 3 次冲击	110/10
漫画英雄对街霸	98/10
猎人 X	98/10
樱花大战(花园公演音乐集)	130/10
阿童木	88/10
星之海洋	188/10
北欧女神 2CD	350/10
永恒传说	88/10
中华一番	58/10
宿命传说	138/10
奥特曼	58/10
BTX	58/10
宠物小精 比丘卡	48/10
FC 平卡勇者斗恶龙 (1-4 代) 每卷	95/10
心跳回忆	198/10

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

年中无休 · 营业时间：AM10:00～PM:21:00

宏龙 GAME

专业游戏贩售店

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanshai

¥.880（改好）
GBA荧光版·改闪亮登场！
现场加装GBA屏幕发光板，亮度超高，被窝精品！

PLAYSTATION2 ¥.1800
改后D5\D9均可读

GAMEBOY ADVANCE ¥.530

GAMECUBE ¥.1430

XBOX ¥.1820

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片＋人工
惊喜特别价！！！
PS2全系列均可改 600元

史上最强のGBA卡带

USB 烧录器

大量批发零售

EZ-FLASH 128M：¥500 256M：¥750
XG-FLASH 128M：¥498 256M：¥698

本店热血推荐
PS2/39001全新主机＋原装手柄＋原装记忆卡＋现场当面改机(XCHIP)＋送50礼品/光盘＝¥.2240（再送变压器）

改机：
PS2:250元
XBOX:130元
改IC换硬盘

专业维修

货真价实

2002经典
洋&禅新价格
PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2230RMB

PS2彩色透明手柄 ¥.200

部分商品当月价格!!

BEATMANIA Ⅱ DX键盘机	¥.650
罗技GT方向盘	¥.880
南梦宫原装光枪	¥.290

本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘，提供光盘修复业务
销售超大量DVD动画片 D9、D5格式片源俱全
NGC各种游戏俱全，欢迎来电来信垂询

总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
总店地址：上海市黄浦区浙江南路151号
分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
店长：鲍晓龙
邮编：200002

zh海杂志&SM-SMV
www.plumbook.cn

模型电玩

上海瑞通玩具

游戏天地

游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。

我们所售的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。**现场改机**让您更无后顾之忧。来瑞通购物**放心100%！**

由于全国各地玩家来信询问各种游戏主机和配件的价格，特别是广大的高达FANS不断来信要求能将高达模型的各种型号和价格刊登出来，以便于邮购。但是由于高达的品种过于繁多，而且名字大多又是英文标写的，我们的广告版面有限，故无法一一刊登，请广大爱好者谅解。(本公司正在建立自己的主页，上面将有我们所有产品的型号和价格，到时高达爱好者们能在网上查询到一切关心的资料，敬请期待。)

最新银色NGC有货！

NGC 正版游戏			
塞尔达传说风之仗	450/10	梦幻之星在线	430/10
塞尔达传说风之仗加特典	590/10	沙滩排球	440/10
生化危机 0	450/10	实况 2002	430/10
生化危机 1	430/10	路易鬼屋的冒险	300/10
阳光玛里奥	430/10	索尼克 2	430/10
大乱斗	450/10	永恒阿卡迪亚	450/10
CAPCOM VS SNK2	350/10	塞尔达特典	250/10
星际火狐	430/10		

新到5款樱花大战模型 樱花迷们千万不要错过

GAT-X 105 1/60 STRIKE GUNDAM

死或生 3	300/10		
铁甲飞龙	460/10		
合金装备 2 实体	400/10		
三国无双	420/10		
拳皇 2002	420/10		
XBOX DVD 遥控器	250/10		
XBOX 日版主机送遥控器	2000/30		
XBOX 美版主机送原版游戏	2000/30		

可为您现场加装直读

迎寒假春节购物大优惠。寒假期间我们准备有充足的货源，各种主机大量现货供应，以确保广大玩友都能买到自己喜爱的游戏主机及游。我们还将赠送各种精美小礼品。瑞通玩具全体员工在此给大家拜个早年，祝大家在新的一年里身体健康，万事如意！

温暖的哈罗：宇宙世纪的治疗系角色NO.1的哈罗，现有有更多的颜色可供选择。另有幽游白书、高达手办以及JOJO纽带。(还有GT、头文字D、高达挂件、20元一枚)。

PS2 正版游戏			
创造球会 2002	280/10	合金装备	180/10
ZOE	280/10	高达 DX	380/10
心跳回忆 3	360/10	寂静岭 2	360/10
实况 6 最终版	450/10	决战 2	380/10
黑暗编年史	380/10	无尽沙加	450/10
拳皇 2000	380/10	王国之心混合版	450/10
真三国无双 2	320/10	铁拳 4	160/10
合金装备 2 实体	390/10	EXTERMINATION	380/10
忍	390/10	GT 东京概念	150/10
波波古罗斯物语	120/10	SD 高达 G 世纪	440/10
实况 5	100/10	基连的野望	160/10
异度传说	330/10	格兰蒂亚 X	100/10
VR4	130/10	声控足球	80/10
宿命传说 2	420/10	盖盖乐	80/10
ICO(中文版)	360/10	梦尽历险	80/10

DC 特价区			
往北去	38/10	组装记忆卡	30/10
原装振动卡	90/10	组装振动卡	30/10
原装 VGA	90/10	电车 GO2	28/10
原装格斗手柄	250/10	刀魂	38/10
索尼克 2 限定版	50/10	拳皇 99	280/10
NBA2K1(美版)	260/10	午夜凶铃	260/10
生或死 2	180/10	莎木 2 限定版	280/10
高达战线	38/10	格兰蒂亚 2	38/10
仲夏之夜限定版	95/10	机器人大战 α	48/10
樱花大战 3	88/10		

专业维修各类游戏主机(回收各类游戏主机、正版游戏软件)

GBA 正版游戏卡			
拳皇 EX	180/10	光明之魂	360/10
GT 赛车	180/10	足球经理	180/10
洛克人 EXE	150/10	天使之翼	150/10
机器猫	150/10	拿破仑	150/10
航空管制官	150/10	白夜协奏曲	360/10
机器人大战原创世纪	390/10	机械人大战 A	350/10

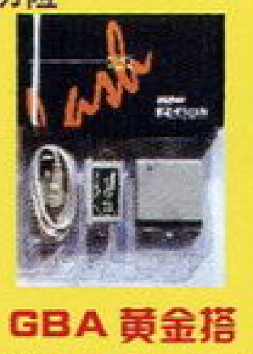
另外还有上百种GBA组装卡50－65元不等
GBA日版主机 5XX 主机保修一年

关于邮购：很多玩家来信来电询问我们是否可以邮购，其实本店一直以来就有邮购业务。全国各地的许多玩家都在我们这里邮购过各种产品。现在我们将正确的邮购方法列出，以便于全国各地的客户邮购。

邮购地址：上海市长宁区天山路698号瑞通玩具（近古北路） 邮编：200336
收款人：凌伟荣 电话：021－62747631

注意事项：邮购者应在附言栏写清楚您所邮购物品的名称、数量。最主要写清楚您的地址、姓名、电话、邮编，以便于您能准确、快速收到您所需要的货物。

现在各种型号的PS2均可当场为您改装直读！



GBA黄金搭档EZ-FLASH

上海智力苑电玩超市

本公司开业八年以来深受广大游戏爱好者的青睐和支持，现已成为上海颇具规模的TV GAME超市，为感谢广大支持本超市的新老顾客，特举办**游戏机促销活动**！

投诉热线：021－66830188

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！

凡在智力苑购买任何主机的玩友(GBA除外)，总店车票报50元，各连锁店销20元(另外赠送精美卡通扑克，可任选品种)。

本店新到大量PS I原装碟(上百种)!

PS2台湾珍藏版优点
不伤光头，不会死机，真心珍藏
零售价25元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

原配560元 原配1600(可现场改装) 原配1450元 2800元 优惠价：2250元 (可现场改直读)

GBA主机＋改装＋背光灯＋人工＝700元
背光灯批发请来电，并诚征全国各地代理商！
批发专线：13003196945 13003196927
GBA背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，披窝精品(夜间可作照明用)，背光灯加人工
198元

PS2主机全套：主机＋AV线＋原装手柄＋直读IC（"美塞亚"IC）
决无虚价，大量供应，新年新价 1700元（再送原版1张，数量有限，送完为止）

现场改装

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场！

特价295元 GBA电视机

PS2原版碟50－150元不等

原配5××元

128MB 350元
256MB 850元
EZ－FLASH
上海指定销售商

PS2 39000型
梦想成真的价格
2000元

闸北总店
地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系 （现场改装）
电话：021－56884803 传真：021－66830188
收款人：孙建伟 营业时间：9：00－21：00

分店地址
普陀店：上海市岚皋路118号(公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下、轻轨镇坪路站下)
电 话：021－52900732 联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号 电话：021－62536579 联系人：奇奇
憩园店：上海市憩园支路18号 电话：021－62485683 联系人：孙小姐

通俗杂志&3DM-SMV
www.ptumbook.cn

下期

合刊

2月B+3月A

新春特别奉献！

读 176页全彩

年鉴
2002 游戏业界大盘点
260 款游戏在此集结！

三大攻略四大研究五大特辑！

多彩内容为您呈现！

Gamehalo
游戏机实用技术 2003年

看 VCD

《生化危机 0》剧情影像完结篇
数十款新作精彩影像尽收眼底

赠品

甘肃音像出版社出版 ISRC CN-H07-02-306-00/V · G2

Gamehalo
游戏机实用技术 2003年

听 CD

十六首经典游戏音乐收录
聆听来自游戏界的最强音

赠品

甘新出001字总2060号（2002）103号

176页全彩＋双光盘 定价19.6元

同期25万元大抽奖活动展开
详情请翻阅杂志封二活动细则

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币9.80元

话梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn